

**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA CERPEN  
MELALUI STRATEGI BERMAIN CERITA PADA SISWA  
KELAS XI BAHASA SMA MUHAMMADIYAH WONOSOBO**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



oleh  
**KARTIKA OCTIANASARI**  
**NIM 09201244065**

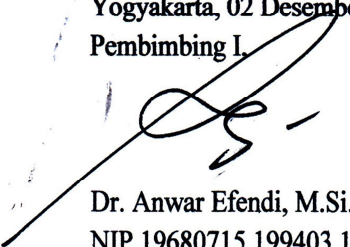
**PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2013**

## PERSETUJUAN

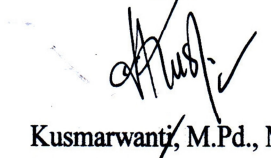
Skripsi yang berjudul *Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Cerpen melalui Strategi Bermain Cerita* pada Siswa Kelas XI Bahasa SMA Muhammadiyah Wonosobo ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 02 Desember 2013  
Pembimbing I,

  
Dr. Anwar Efendi, M.Si.  
NIP 19680715 199403 1 002

Yogyakarta, 02 Desember 2013  
Pembimbing II,

  
Kusmarwanti, M.Pd., M.A.  
NIP 19770923 200501 2 001



## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Cerpen melalui Strategi Bermain Cerita pada Siswa Kelas XI bahasa SMA Muhammadiyah Wonosobo” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 13 Desember 2013 dan dinyatakan lulus.

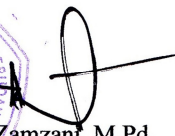
DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Dr. Maman Suryaman,	Ketua Penguji		23 Desember 2013
Kusmarwanti, M.Pd., M.A.	Sekretaris Penguji		23 Desember 2013
Prof. Dr. Suminto A. Sayuti.	Penguji I		23 Desember 2013
Dr. Anwar Efendi, M.Si.	Penguji II		23 Desember 2013

Yogyakarta, 23 Desember 2013

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

  
Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.  
NIP 19550505 198011 1 001

## **PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Kartika Octianasari

NIM : 09201244065

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai bahan acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa penulisan ini tidak benar, sepenuhnya menjad tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 13 Desember 2013

Penulis,



**Kartika Octianasari**

## **MOTTO**

- Jangan kecilkan hati hanya dengan terbatasnya pikiran, untuk memperbesar hati dengan cara bersyukur, hati yang damai akan membantu pikiran yang kaya dan miskin.

**(Tri Hayati)**

- Alangkah indahnya kalau kita bisa hidup bagai hujan. Turun, menguap, ada. Tanpa beban apa-apa.

**(“Dee”)**

- Sesempurna apa pun kopi yang dibuat, kopi tetaplah kopi, punya sisi pahit yang tak mungkin disembunyikan.

**(“Dee”)**

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Ibu dan Bapak tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, motivasi serta mengiringi langkahku dengan doa.
2. Kakakku Yani dan Canggih, Adikku Satria serta keponakanku Araya, keceriaan kalian adalah semangat untukku.
3. Ammar Akbar Fauzi yang tak hentinya memberikan semangat, dukungan, doa serta kasih sayangnya.
4. Sahabat-sahabatku Pratita, Agustina, Agam, Hebring, Esti, Ayu, Ella, Tyas, Invalindiant dan *Mbak* Winda, terimakasih atas bantuan dan motivasi yang kalian berikan.
5. Teman-teman Pendidikan Bahasa dan Sastra kelas N'09, kebersamaan kita selama ini adalah kenangan yang tak terlupakan, semoga silaturahmi kita tak terputus.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah saya sampaikan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga skripsi dengan judul “Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Cerpen menggunakan Strategi *Playing About a story* pada siswa kelas XI Bahasa SMA Muhammadiyah Wonosobo” dapat terselesaikan dengan baik. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Sudah pasti penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya sampaikan terima kasih secara tulus kepada Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kesempatan serta kemudahan selama proses penyusunan skripsi. Rasa hormat, terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada, Bapak Dr. Anwar Efendi, M.Si. dan Ibu Kusmarwanti, M.Pd., M.A. yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaan di sela kesibukannya.

Terima kasih kepada Kepala SMA Muhammadiyah Wonosobo yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SMA Muhammadiyah Wonosobo. Terima kasih juga saya sampaikan kepada Bapak R. Budi Prasetyo, S.Pd. atas segala bantuan, saran, dan kerjasamanya selama saya melakukan penelitian.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan tugas ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak senantiasa diharapkan untuk perbaikan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, 13 Desember 2013

Penulis,



**Kartika Octianasari**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xvi</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	 <b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
G. Batasan Istilah .....	7
 <b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	 <b>9</b>
A. Deskripsi Teori .....	9
1. Pengertian Membaca .....	9
2. Tes Kemampuan Membaca .....	10
3. Cerpen .....	12
4. Membaca Cerpen .....	14
5. Strategi Bermain Cerita.....	16

B. Penelitian yang Relevan.....	19
C. Kerangka Pikir.....	20
D. Hipotesis Tindakan.....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>22</b>
A. Jenis Penelitian.....	22
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	22
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	23
D. Prosedur Pelaksanaan Penelitian .....	23
E. Instrumen Penelitian.....	26
F. Teknik Pengumpulan Data.....	31
G. Teknik Analisis Data.....	33
H. Validitas dan Reliabilitas Data.....	33
I. Kriteria Keberhasilan Tindakan.....	36
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
A. Hasil Penelitian Tindakan Kelas .....	38
1. Deskripsi Hasil Belajar Siswa Saat Pratindakan .....	38
2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dengan Strategi Bermain Cerita.....	44
a. Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus I.....	44
b. Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.....	58
3. Peningkatan Keterampilan Membaca Cerpen melalui Strategi Bermain Cerita.....	70
B. Pembahasan .....	72
1. Deskripsi Awal Keterampilan Diskusi .....	73
2. Pelaksanaan Tindakan Kelas dengan Menggunakan Strategi Bermain Cerita .....	74
3. Peningkatan Kemampuan Membaca Cerpen melalui Strategi Bermain Cerita.....	76
4. Tanggapan Guru Mengenai Stratei Bermain Cerita.....	89



5. Tanggapan Siswa Mengenai Strategi Bermain Cerita .....	89
 <b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	91
B. Keterbatasan Penelitian .....	92
C. Implikasi .....	93
D. Saran .....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	95
<b>LAMPIRAN</b> .....	97

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Model Penelitian Tindakan Kelas.....	24
Gambar 2 : Foto Kegiatan Pembelajaran Membaca Cerpen pada Pratindakan.....	39
Gambar 3 : Diagram Batang Hasil Pengamatan Pembelajaran Membaca Cerpen pada Pratindakan .....	40
Gambar 4 : Foto Kegiatan Pembelajaran Membaca Cerpen pada Siklus I.....	51
Gambar 5 : Diagram Batang Hasil Pengamatan Membaca Cerpen Siklus I.....	52
Gambar 6 : Diagram Batang Peningkatan Skor Membaca Cerpen dari Pratindakan ke Siklus I .....	54
Gambar 7 : Foto Kegiatan Pembelajaran Membaca Cerpen pada Siklus II .....	62
Gambar 8 : Diagram Batang Hasil Pengamatan Membaca Cerpen Siklus II .....	63
Gambar 9 : Foto Kegiatan Pembelajaran Membaca Cerpen pada Siklus II .....	64
Gambar 10 : Foto Kegiatan Pembelajaran Membaca Cerpen pada Siklus II .....	64
Gambar 11 : Diagram Batang Peningkatan Skor Membaca Cerpen dari Siklus I ke Siklus II .....	67
Gambar 12 : Diagram Batang Peningkatan Skor Membaca Cerpen dari Pratindakan, Siklus I ke Siklus II .....	71
Gambar 13 : Diagram Batang Peningkatan Skor Membaca Cerpen dari Pratindakan, Siklus I ke Siklus II .....	80
Gambar 14 : Hasil Belajar Siswa pada Pratindakan .....	82
Gambar 15 : Hasil Belajar Siswa pada Siklus I.....	83
Gambar 16 : Hasil Belajar Siswa pada Siklus II .....	84
Gambar 17 : Hasil Belajar Siswa pada Siklus I .....	85

Gambar 18	: Hasil Belajar Siswa pada Siklus I .....	86
Gambar 19	: Hasil Belajar Siswa pada Siklus I.....	87
Gambar 20	: Hasil Belajar Siswa pada Siklus I.....	88

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Pedoman Penilaian Membaca Cerpen .....	28
Tabel 2 : Kategori Nilai Rata-rata Kelas dalam Membaca Cerpen.....	30
Tabel 3 : Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	38
Tabel 4 : Hasil Belajar Membaca Cerpen pada Pratindakan .....	42
Tabel 5 : Skor Membaca Cerpen pada Pratindakan.....	43
Tabel 6 : Hasil Belajar Membaca Cerpen pada Siklus I .....	53
Tabel 7 : Peningkatan Skor Membaca Cerpen dari Pratindakan ke Siklus I .....	54
Tabel 8 : Hasil Belajar Membaca Cerpen pada Siklus II.....	66
Tabel 9 : Peningkatan Skor Membaca Cerpen Siswa dari Siklus I ke Siklus II.....	67
Tabel 10 : Peningkatan Skor Membaca Cerpen siswa dari Pratindakan, Siklus I ke Siklus II.....	70
Tabel 11 : Pencapaian Tindakan Secara Proses Melalui Strategi Bermain Cerita .....	77
Tabel 12 : Peningkatan Skor Membaca Cerpen dari Pratindakan, Siklus I ke Siklus II .....	80

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	97
Lampiran 2 : Pedoman Observasi Siswa .....	98
Lampiran 3 : Kisi-Kisi Tes Membaca Cerpen .....	100
Lampiran 4 : Silabus .....	108
Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	110
Lampiran 6 : Catatan Lapangan .....	131
Lampiran 7 : Hasil Pengamatan Proses Pembelajaran	
Membaca Cerpen .....	140
Lampiran 8 : Skor Tes Keterampilan Membaca Cerpen .....	143
Lampiran 9 : Rekapitulasi Skor Keterampilan Membaca Cerpen Siswa	
pada Pratindakan Hingga Siklus II .....	147
Lampiran 10 : Hasil Wawancara dengan Guru dan Siswa .....	148
Lampiran 11 : Hasil Angket Pratindakan Hingga Siklus II .....	152
Lampiran 12 : Hasil Membaca Cerpen Menggunakan	
Strategi Bermain Cerita .....	158
Lampiran 13 : Daftar Siswa Kelas XI Bahasa	
SMA Muhammadiyah Wonosobo .....	171
Lampiran 14 : Dokumentasi Foto .....	172
Lampiran 15 : Cuplikan Cerpen yang Digunakan	
dalam Membaca Cerpen .....	176
Lampiran 16 : Surat Perizinan .....	190

**UPAYAPENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA CERPEN  
MENGUNAKAN STRATEGI BERMAIN CERITA  
PADA SISWA KELAS XI BAHASA SMA MUHAMMADIYAH  
WONOSOBO**

**Oleh:  
Kartika Octianasari  
NIM 09201244065**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar membaca cerpen siswa kelas XI bahasa SMA Muhammadiyah Wonosobo dengan menggunakan strategi Bermain Cerita. Melalui strategi Bermain Cerita, peningkatan dapat dilihat secara proses maupun secara produk.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI bahasa, yang terdiri dari 33 siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi, observasi, wawancara, tes keterampilan membaca cerpen, serta catatan lapangan. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif yang didukung dengan data kuantitatif. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, pedoman wawancara, catatan lapangan, dan lembar penilaian keterampilan membaca cerpen siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi Bermain Cerita dalam pengajaran dapat meningkatkan keterampilan membaca cerpen siswa kelas XI bahasa SMA Muhammadiyah Wonosobo. Peningkatan tersebut ditunjukkan dari kualitas proses pembelajaran yang tercermin dari semangat belajar, perhatian siswa terhadap pembelajaran, keaktifan siswa dan proses belajar. Selain itu, peningkatan secara produk dapat dilihat dari nilai rata-rata keterampilan membaca cerpen dari pratindakan sampai siklus II. Pada pratindakan, nilai rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 59,75, kemudian meningkat menjadi 65,87 pada siklus I. Peningkatan yang terakhir terjadi pada siklus II yaitu menjadi 79,12. Peningkatan nilai rata-rata dari siklus I hingga siklus II dilihat dalam prosentase mencapai 90% siswa telah mencapai KKM, maka penelitian tersebut dinyatakan sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan.

Kata kunci: *Peningkatan, Membaca Cerpen, Strategi Bermain Cerita.*

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran bahasa Indonesia terdiri dari bahasa dan sastra. Dalam berbahasa sendiri meliputi empat keterampilan yaitu membaca, menyimak, menulis dan berbicara. Membaca merupakan salah satu kunci siswa untuk memperoleh ilmu, karena dengan membaca peserta didik dapat mengetahui wawasan yang lebih luas. Dalam pembelajaran sastra, ketrampilan membaca amatlah penting karena membaca sastra dapat menumbuhkan apresiasi terhadap sastra. Begitupun dengan ilmu yang lain, membaca dapat meningkatkan pemahaman bagi pembaca sendiri.

Sebagian besar pemerolehan ilmu dilakukan peserta didik melalui aktivitas membaca. Keberhasilan studi seseorang akan sangat ditentukan oleh kemampuan dan kemauan membacanya. Bahkan setelah peserta didik menyelesaikan studinya, kemampuan dan kemauan membacanya tersebut akan sangat mempengaruhi keluasan pandangan tentang berbagai masalah. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa yang mempunyai tugas membina dan meningkatkan kemampuan membaca peserta didik hendaknya menaruh perhatian yang cukup terhadap usaha peningkatan kemampuan dan kemauan membaca para peserta didik (Nurgiyantoro, 2010:368).

Mengingat pentingnya kegiatan membaca, budaya membaca perlu diterapkan kepada peserta didik. Semakin gemar membaca, tentu pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik akan bertambah sehingga pola pikirnya dapat

berubah dan berkembang. Oleh sebab itu, perlu adanya motivasi agar peserta didik terdorong untuk gemar membaca. Motivasi itu dapat diperoleh dari mana saja, salah satunya dari kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Dewasa ini pendidikan mempunyai peranan penting, termasuk pendidikan sastra. Sastra dalam penelitian ini yang perlu ditekankan adalah prosa fiksi cerpen. Selain penunjang mata pelajaran yang lain sehingga pendidikan benar-benar merupakan suatu kebulatan dalam memajukan individu secara harmonis. Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah siswa diajarkan pemahaman dalam membaca sastra, salah satunya adalah membaca cerpen. Pada kegiatan membaca cerpen selain memperoleh informasi dan sebagai hiburan, sesungguhnya banyak manfaat yang terkandung di dalamnya. Namun, yang terjadi adalah ketika siswa membaca cerpen siswa hanya membaca sebagai hiburan semata belum pada taraf untuk memahami isi cerpen yang sesungguhnya. Ketika melihat bacaan yang panjang pada cerpen seringkali siswa merasa tidak tertarik.

Dari hasil wawancara dengan beberapa peserta didik kenyataannya masih ditemui beberapa kendala, diantaranya siswa merasa bosan dengan pembelajaran membaca cerpen dan siswa merasa sulit memahami isi bacaan. Kendala lain juga ditemukan seperti, siswa sulit berkonsentrasi terhadap bacaan yang dibacanya, peserta didik merasa malas membaca jika bacaan yang dibacanya terlalu panjang, mungkin itulah yang menyebabkan peserta didik kurang mendapatkan minat dan motivasi saat mengikuti pembelajaran membaca khususnya membaca sastra (cerpen). Jadi, hal tersebutlah yang menyebabkan pemahaman membaca cerpen peserta didik kelas XI Bahasa SMA Muhammadiyah Wonosobo rendah.



Berdasarkan kejadian di atas dapat ditarik kesimpulan permasalahan di atas tentunya membutuhkan sebuah solusi. Solusi tersebut diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi, meningkatkan kemampuan pemahaman membaca cerpen, menumbuhkan minat untuk membaca cerpen, dan menghilangkan kebosanan peserta didik dalam kegiatan membaca cerpen. Dalam memilih dan menggunakan strategi yang beragam, ada berbagai strategi untuk menolong siswa dalam mengatasi permasalahan dalam membaca cerpen. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti memilih strategi bermain cerita untuk meningkatkan kemampuan membaca cerpen.

Galda (dalam Wiesendanger, 2001:105) menyatakan bahwa strategi bermain cerita adalah salah satu strategi dalam membaca pemahaman (sastra) yang dapat meningkatkan pemahaman membaca dengan menghubungkan kehidupan sehari-hari pembaca terhadap cerpen yang dibaca. Strategi ini mengajak siswa untuk aktif berperan dalam kegiatan pembelajaran membaca cerpen, yaitu siswa bermain cerita dalam cerpen yang dibaca sesuai dengan langkah-langkah dalam strategi bermain cerita. Dalam hal ini diharapkan guru memberikan bahan bacaan atau buku cerita yang *familiar* atau akrab didengar oleh siswa dan guru membantu mereka dalam langkah pembelajarannya.

Langkah-langkah dalam strategi bermain cerita cukup mudah, yaitu guru mengajak siswa untuk bermain cerita dalam cerpen yang dibaca. Pada tahap pertama siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, kelompok tersebut beranggotakan 4 orang tiap kelompoknya, yaitu kelompok gambar, diskusi dan peran. Kelompok gambar ditugaskan untuk membuat ilustrasi gambar berupa

tokoh, *setting* atau gambaran dari cerita dalam cerpen yang mereka baca. Kelompok diskusi, siswa ditugaskan untuk berdiskusi dengan teman satu kelompoknya untuk membahas unsur intrinsik yang terkandung dalam cerpen. Kelompok bermain peran, siswa ditugaskan membuat dialog dari cerpen yang dibaca untuk kemudian dipresentasikan di depan kelas. Setelah mereka bermain cerita, siswa diajak untuk menghubungkan cerita dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari.

Peneliti memberi kesempatan siswa membaca cerpen untuk menciptakan dan menghubungkan cerita berdasarkan alur, gagasan, ide, peristiwa, atau tokoh-tokoh dari cerpen yang mereka baca. Keterampilan tersebut selanjutnya dikembangkan dengan cara mendorong para siswa menciptakan cerita berdasarkan pengalaman mereka, tetapi dirangsang oleh sesuatu yang berasal dari bacaan. Kemudian, saat siswa membaca cerita lalu menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari, siswa diharapkan dapat mengubah beberapa aspek seperti suasana hati dan dampak cerita. Dengan kegiatan tersebut para siswa dituntut banyak membaca cerita dan memahami isi cerita. Selain itu, siswa diharapkan dapat meningkatkan apresiasi sastra dan juga memperkaya imajinasi.

Peneliti memilih lokasi penelitian di SMA Muhammadiyah Wonosobo. Alasan digunakannya strategi bermain cerita dalam pembelajaran membaca di SMA Muhammadiyah Wonosobo yaitu strategi ini belum pernah dipakai pada pembelajaran sebelumnya. Selain itu, penggunaan strategi ini dimaksudkan untuk menciptakan suasana pembelajaran baru sehingga pembelajaran di dalam kelas tidak terasa membosankan. Penggunaan strategi ini juga untuk mengetahui apakah

strategi ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam membaca cerpen yang lebih baik atau tidak.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi menjadi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Siswa kelas XI Bahasa SMA Muhammadiyah Wonosobo masih memiliki minat baca yang rendah khususnya dalam membaca cerpen.
2. Siswa kelas XI Bahasa SMA Muhammadiyah merasa bosan dengan bacaan yang terlalu panjang.
3. Kemampuan membaca pemahaman siswa kelas XI Bahasa SMA Muhammadiyah Wonosobo masih kurang.
4. Perlu adanya strategi baru untuk meningkatkan kemampuan membaca cerpen.
5. Strategi bermain cerita belum pernah diterapkan di kelas XI Bahasa SMA Muhammadiyah Wonosobo.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan indentifikasi berbagai masalah dalam kegiatan membaca pemahaman banyaknya permasalahan tersebut tidak dapat dipecahkan dengan hanya satu penelitian. Dengan demikian, permasalahan tersebut dibatasi dengan “Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Cerpen melalui Strategi Bermain Cerita pada siswa kelas XI Bahasa SMA Muhammadiyah Wonosobo”.

Pembatasan dilakukan agar penulis lebih fokus membahas masalah yang telah teridentifikasi tersebut.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran membaca cerpen siswa kelas XI Bahasa SMA Muhammadiyah Wonosobo dengan menggunakan strategi bermain cerita?
2. Bagaimanakah upaya peningkatan keterampilan membaca cerpen melalui penerapan strategi bermain cerita?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan tujuan penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut.

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran membaca cerpen siswa kelas XI Bahasa SMA Muhammadiyah Wonosobo dengan menggunakan strategi bermain cerita.
2. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca cerpen melalui strategi bermain cerita pada siswa kelas XI Bahasa SMA Muhammadiyah Wonosobo.

## **F. Manfaat Hasil Penelitian**

Manfaat penelitian ini ada dua, yaitu sebagai berikut.

### **1. Manfaat teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi teoretis tentang banyaknya variasi strategi dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.

### **2. Manfaat praktis**

- a. Bagi penulis, penelitian ini akan menjadi penerapan ilmu yang telah didapat dan memberikan sebuah pengalaman baru.
- b. Bagi guru, penelitian ini menjadi pengembangan baru atau strategi baru untuk pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.
- c. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran siswa bagaimana strategi bermain cerita diterapkan dalam membaca cerpen.

## **G. Batasan Istilah**

Berdasarkan pemilihan judul di atas agar tidak terjadi salah penafsiran, maka perlu adanya batasan istilah sebagai berikut.

1. Peningkatan adalah proses, cara, atau upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca khususnya membaca cerpen menggunakan strategi bermain cerita.
2. Strategi bermain cerita adalah salah satu strategi dalam membaca pemahaman (sastra) yang dapat meningkatkan pemahaman membaca dengan menghubungkan kehidupan sehari-hari pembaca terhadap cerpen yang dibaca.

3. Membaca cerpen adalah memahami isi cerita dalam cerpen sehingga pembaca dapat mengimajinasikan tokoh-tokoh dalam cerita tersebut benar-benar hidup dan nyata.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Pengertian Membaca**

Emerald V Dechant (via Zuchdi, 2008:21) menyatakan bahwa membaca adalah proses pemberian makna terhadap tulisan, sesuai dengan maksud penulis. Frank Smith mendefinisikan membaca sebagai proses komunikasi yang berupa pemerolehan informasi dari penulis oleh pembaca. Devinisi membaca menurut David Russel adalah tanggapan terhadap pengertian yang dinyatakan penulis dalam kata, kalimat, paragraf atau bentuk yang lebih panjang. Dalam hal ini termasuk dalam proses penemuan pengertian baru secara pribadi oleh pembaca. Di lain bagian, Miles A Tinker dan Contasc M Mc Cullough (via Zuchdi, 2008:21) menyatakan bahwa membaca melibatkan proses identifikasi dan proses mengingat suatu bahan bacaan yang disajikan sebagai rangsangan untuk membangkitkan pengalaman dan membantu pengertian baru melalui konsep-konsep yang relevan yang telah dimiliki oleh pembaca. Menurut Johnson dan Pearson (via Zuchdi, 2008:23), ada dua faktor yang dapat berpengaruh dalam komprehensi membaca, yaitu :

1. Faktor dari dalam diri pembaca, meliputi:
  - a. Kemampuan linguistik (kebahasaan),
  - b. Minat (seberapa besar kepedulian pembaca terhadap bacaan yang dihadapinya),

- c. Motivasi (seberapa besar kepedulian pembaca terhadap tugas membaca atau perasaan umum mengenai membaca dan sekolah),
  - d. Kumpulan kemampuan membaca (seberapa baik pembaca dapat membaca).
2. Faktor dari luar pembaca, meliputi:
- a. Unsur-unsur bacaan, meliputi kebahasaan teks (jenis pertolongan yang tersedia berupa bab dan subbab, susunan tulisan, dsb.).
  - b. Lingkungan membaca, meliputi persiapan guru sebelum, pada saat, atau setelah pelajaran membaca guna menolong murid menanggapi teks; cara murid menanggapi tugas; dan suasana umum penyelesaian tugas (hambatan, dorongan, dsb.) semua faktor ini tidak saling terpisah, tetapi saling berhubungan.

## **2. Tes Kemampuan Membaca**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan Tes kompetensi bersastra Moody untuk penyusunan tes membaca pemahaman, untuk keperluan pengukuran hasil belajar sastra, Moody (dalam Nurgiyantoro, 2010:459-461) membedakannya ke dalam empat kategori yang disusun dari tingkatan yang sederhana ke tingkatan yang semakin kompleks. Keempat tingkatan yang dimaksud adalah tes yang dimaksudkan untuk mengukur kemampuan pada tingkat informasi (*information*), konsep (*concepts*), perspektif (*perspectives*), dan apresiasi (*appreciation*).



### 1. Tes Kesastraan Tingkat Informasi.

Tes ini dimaksudkan untuk mengungkap kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan hal-hal pokok yang berkenaan dengan sastra, baik yang menyangkut data-data tentang suatu karya maupun data-data lain yang dapat dipergunakan untuk membantu menafsirkannya. Data-data yang dimaksud yang berhubungan dengan pertanyaan-pertanyaan apa yang terjadi, di mana, kapan, berapa, nama, nama-nama pelaku, dan sebagainya.

### 2. Tes Kesastraan Tingkat Konsep

Tes kesastraan tingkat konsep berkaitan dengan persepsi bagaimana data-data atau unsur-unsur karya sastra itu diorganisasikan. Unsur-unsur karya merupakan hal pokok yang dipersoalkan dalam tes tingkat ini. Masalah-masalah yang dimaksud antara lain berupa pertanyaan : apa sajakah unsur-unsur yang terdapat dalam fiksi dan puisi, mengapa pengarang justru lebih memilih unsur seperti itu, apa efek pemilihan unsur itu, apa hubungan sebab akibat unsur atau peristiwa-peristiwa itu, apa konflik pokok yang dipermasalahkan, konflik apa sajakah yang timbul, faktor-faktor apa saja yang terlibat dalam atau mempengaruhi terjadinya konflik, dan sebagainya.

### 3. Tes Kesastraan Tingkat Perspektif

Berkaitan dengan pandangan peserta didik, atau pembaca pada umumnya, sehubungan dengan karya sastra yang dibacanya. Bagaimana pandangan dan reaksi peserta didik terhadap sebuah karya akan ditentukan oleh kemampuannya memahami karya yang bersangkutan. Masalah-masalah yang dipersoalkan dalam tes tingkat ini antara lain berupa permasalahan: apakah karya sastra ini berarti atau

bermanfaat, apakah ia sesuai dengan realitas kehidupan yang mana, apakah ada kemungkinan bahwa cerita semacam itu terjadi di tempat lain, kesimpulan apakah yang dapat diambil dari karya atau cerita itu, dan lain-lain. Jadi, tes tingkat ini menuntut peserta didik untuk mampu menghubungkan antara sesuatu yang ada dalam teks sastra dan sesuatu yang berada di luar karya itu.

#### 4. Tes Kesastraan Tingkat Apresiasi

Pada tingkat apresiasi berkisar pada permasalahan penggunaan bahasa atau kaitan antara bahasa sastra dan linguistik. Bahasa sastra merupakan salah satu bentuk fenomena linguistik. Menunjukkan sosok yang berbeda dengan adanya berbagai macam penyimpangan (*deviation*) dan aktualisasi (*foregrounding*). Usaha mengenali dan memahami bahasa sastra melalui karakteristiknya dan membandingkan eektivitasnya dengan penuturan bahasa secara umum untuk pengungkapan hal yang kurang lebih sama adalah hal yang dipermasalahkan dalam tes tingkat apresiasi.

### 3. Cerpen

Cerpen merupakan karya prosa fiksi yang dapat selesai dibaca dalam sekali duduk dan ceritanya cukup dapat membangkitkan efek tertentu dalam diri pembaca (Sayuti, 2000:9). Dengan kata lain, sebuah kesan tunggal dapat diperoleh dalam sebuah cerpen dalam sekali baca. Sebuah cerpen biasanya memiliki plot yang diarahkan pada insiden atau peristiwa tunggal. Dengan demikian cerpen didasarkan pada insiden tunggal yang memiliki *signifikansi* besar bagi tokoh. Edgar Allan Poe (Jassin, 1961:72) via Nurgiyantoro (2009:10), yang

sastrawan kenamaan dari Amerika itu, mengatakan bahwa cerpen adalah cerita yang dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai dua jam-suatu hal yang kiranya tidak mungkin dilakukan untuk sebuah novel.

Sebagaimana sebuah fiksi cerpen mempunyai unsur-unsur intrinsik cerita seperti : tema, alur, perwatakan, latar, ketegangan (*suspense*), sudut pandang, kesatuan (*unity*) dan gaya bahasa (Zulfanhur, 1996:62). Di lain bagian Nurgiyantoro (2009:12-14) menyatakan bahwa unsur cerpen meliputi plot, tema, penokohan, latar dan kepaduan (*unity*). Menurut pendapat Staton via Wiyatmi, (2009:30) unsur intrinsik cerita dibagi menjadi:

- a) Tema merupakan makna cerita, gagasan sentral, atau dasar cerita. Tema pada dasarnya merupakan sejenis komentar terhadap subjek atau pokok masalah, baik secara eksplisit maupun implisit. Dalam tema terkandung sikap pengarang terhadap subjek atau pokok cerita. Tema memiliki fungsi untuk menyatukan unsur-unsur lainnya. Disamping itu, juga berfungsi untuk melayani visi atau responsi pengarang terhadap pengalaman dan hubungan totalnya dengan jagat raya (Sayuti, 2000:186).
- b) Tokoh atau penokohan adalah para pelaku yang terdapat dalam sebuah fiksi. Tokoh dalam fiksi adalah ciptaan pengarang, meskipun dapat juga merupakan gambaran dari orang-orang yang hidup di alam nyata (Sayuti, 2000:68).
- c) Sayuti (2000:31) menyatakan bahwa alur atau plot adalah rangkaian peristiwa yang disusun berdasarkan hubungan kausalitas. Secara garis besar alur dibagi menjadi tiga bagian yaitu awal, tengah dan akhir.

- d) Latar dibedakan menjadi tiga macam yaitu latar tempat, waktu dan sosial. Latar tempat berkaitan dengan masalah geografis. Di lokasi mana peristiwa itu terjadi, di desa apa, kota apa dan sebagainya. Latar waktu berkaitan dengan masalah waktu, hari, jam maupun historis. Latar sosial berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat (Sayuti, 2000:127).
- e) Sudut pandang atau *point of view* memisahkan siapa yang bercerita, merupakan pilihan atau ketentuan pengarang yang akan berpengaruh sekali dalam menentukan cerita yang dituturkan kepada pembaca. Masing-masing pengarang memiliki pandangan hidup, kepercayaan, dan temperamen yang berbeda-beda. Dengan demikian, penentuan pengarang tentang siapa yang akan menceritakan segala sesuatu dalam fiksi berpengaruh sekali dalam wujud cerita (Sayuti, 2000:157). Sudut pandang dibagi menjadi sudut pandang orang pertama: *aku* dan sudut pandang orang ketiga: *dia*, atau *dia-maha tahu* (Wiyatmi, 2009:40).
- f) Gaya bahasa merupakan cara pengungkapan seorang yang khas bagi seorang pengarang. Gaya bahasa meliputi penggunaan diksi (pilihan kata), imajeri (citraan), dan sintaksis (pilihan pola kalimat) (Wiyatmi, 2009:42).

#### **4. Membaca Cerpen**

Dalam kaitannya dengan pengertian membaca di atas, membaca cerpen adalah proses memahami isi cerita dalam cerpen sehingga pembaca dapat mengimajinasikan tokoh-tokoh dalam cerita tersebut benar-benar hidup dan nyata. Membaca cerpen bisa dilakukan hanya dengan sekali duduk, karena cerpen adalah

bentuk karya prosa fiksi yang menceritakan sebagian kecil dari kehidupan tokoh dalam cerpen tersebut. Dalam membaca cerpen pembaca harus memahami tema, tokoh, *setting*, dan amanat.

Membaca sastra adalah kegiatan memahami isi teks sastra yang dibaca secara menyeluruh dan mendalam. Objek kajian membaca sastra adalah bacaan-bacaan lain yang ditulis dengan bahasa yang indah. Tujuannya adalah pembinaan sikap apresiatif, suatu penghayatan dan penghargaan terhadap nilai-nilai keindahan dan nilai-nilai kejiwaan (spiritual). Membaca apresiatif dilakukan karena perlu menyadari bahwa buku-buku agama filsafat, buku-buku pendidikan dan psikologi, perlu didekati dengan sikap apresiatif, sikap penuh kecintaan dan penghayatan (Aminudin, 2009:18).

Dewasa ini pendidikan mempunyai peranan penting, termasuk pendidikan sastra. Sastra dalam penelitian ini yang perlu ditekankan adalah prosa fiksi cerpen. Selain penunjang mata pelajaran yang lain sehingga pendidikan benar-benar merupakan suatu kebulatan dalam memajukan individu secara harmonis. Menurut Sawardi (via Jabrohim, 1994:5), kegiatan pengajaran sastra mempunyai fungsi ideologis, praktis dan kultural. Fungsi ideologis merupakan fungsi utama yaitu sebagai salah satu sarana pembina jiwa pancasila. Fungsi kultural ialah memindahkan kebudayaan milik suatu generasi kepada generasi berikutnya. Sastra sebagai suatu materi kebudayaan yang diajarkan agar dapat memiliki dan dikembangkan oleh generasi berikutnya. Fungsi praktis mencakup pengertian bahwa pengajaran sastra mempunyai fungsi membekali bahan-bahan yang

mungkin berguna untuk melanjutkan studi atau bekal terjun di tengah kancah masyarakat.

Membaca sastra terdapat tujuan apresiasi untuk menghargai keberadaan karya sastra. selain memperoleh pemahaman, membaca sastra juga bertujuan untuk mendapatkan nilai-nilai kehidupan dan nilai-nilai penghayatan, baik berhubungan dengan bentuk maupun isi (Aminudin, 2009: 18). Oleh karena itu, membaca sastra juga dapat dihubungkan dengan membaca emotif yang menimbulkan ajakan emosi untuk menumbuhkan penghayatan keindahan teks sastra. Membaca sastra memiliki kaitan dengan kegiatan mengapresiasi sastra yang disebut dengan membaca estetis. Sering kali membaca estetis juga disebut dengan membaca sastra, membaca emotif, membaca indah (Aminudin, 2009: 18).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bagaimana pentingnya membaca cerpen dalam pengajaran sastra. Serta dapat disimpulkan pula hakikat membaca sastra adalah kegiatan memahami isi teks sastra dengan sungguh-sungguh dan mendalam. Membaca sastra tidak hanya melalui proses pemahaman tetapi juga proses apresiasi sehingga pembaca mendapatkan nilai-nilai kehidupan dan penghayatan. Oleh karena itu, melalui tujuan membaca cerpen, pembaca mampu menghargai keberadaan karya sastra dan mendapatkan manfaat bagi kehidupannya.

## **5. Strategi Bermain Cerita dalam Pembelajaran Membaca Cerpen**

Galda (dalam Wiesendanger, 2001:105) menyatakan bahawa strategi bermain cerita adalah salah satu strategi dalam membaca pemahaman (sastra)

yang dapat meningkatkan pemahaman membaca dengan menghubungkan kehidupan sehari-hari pembaca terhadap cerpen yang dibaca. Dalam hal ini diharapkan guru memberikan bahan bacaan atau buku cerita yang *familiar* atau akrab di dengar oleh siswa dan sementara guru membantu mereka dalam langkah pembelajarannya.

Menurut Galda (dalam Wiesendanger, 2001:105), strategi bermain cerita, meliputi hal-hal berikut ini.

1. Sebelum masuk kegiatan belajar mengajar mintalah siswa untuk duduk di tempat yang santai dan membentuk kelompok, kelompok ini dibagi menjadi kelompok gambar, diskusi dan bermain peran. Satu kelompok terdiri dari 4 anak (dua perempuan dan dua laki-laki).
2. Langkah pertama, sebelum siswa membaca cerpen, guru memberikan penjelasan dan aturan mengenai strategi bermain cerita, kemudian menentukan tema yang akan dibahas.
3. Langkah kedua, setelah menentukan tema selanjutnya guru memberikan bacaan yang akrab/sering didengar oleh siswa. Guru dan siswa berdiskusi untuk menentukan bacaan apa yang mereka sering baca sesuai dengan tema yang telah ditentukan.
4. Langkah ketiga, pada tahap ini proses bermain cerita dimulai, pada kelompok gambar, siswa ditugaskan untuk membaca cerpen kemudian menggambar/membuat ilustrasi tokoh, *setting*, suasana dari cerpen yang dibaca menurut pemahamannya.

5. Langkah keempat, pada kelompok diskusi, masing-masing siswa membaca cerpen dan siswa diharapkan saling bertukar pikiran agar menemukan satu pendapat yang sama dari berbagai pendapat yang berbeda. Mereka berdiskusi untuk menentukan unsur intrinsik yang terdapat dalam cerpen yang telah dibaca.
6. Langkah kelima, pada kelompok bermain peran, siswa membaca cerpen dan diharapkan dapat memainkan tokoh yang diceritakan dalam cerpen tersebut sesuai dengan karakter tokoh yang mereka pahami menurut pemahaman mereka sendiri. Pada kelompok ini siswa ditugaskan untuk membuat dialog terlebih dahulu untuk kemudian mempresentasikannya di depan kelas.
7. Langkah keenam, perwakilan dari setiap kelompok gambar, diskusi dan bermain peran mempresentasikan hasil diskusinya.
8. Langkah ketujuh, guru dan siswa berdiskusi untuk membahas cerpen yang telah dibaca. Guru membantu siswa untuk bertindak keluar cerita, dan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang menghubungkan cerita dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari mereka. Misalnya, “dalam cerpen “Senyum Karyamin” Bagaimanakah jika peristiwa yang dialami oleh Karyamin terjadi pada kehidupan sehari-hari kalian?”
9. Langkah kedelapan, setelah itu, siswa diminta menganalisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerita pendek yang mereka baca dan menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari.



10. Langkah kesembilan, setelah langkah-langkah di atas selesai, kegiatan dilanjutkan dengan meminta siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru mengenai cerpen yang telah dibaca yaitu berkaitan dengan unsur-unsur intrinsik dalam cerpen sebagai tindak evaluasi.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah “Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Karya Prosa dan Karakter Siswa dengan Strategi KIPPer Kelas IX SMP N 2 Ngadirejo” oleh Walni (2008). Strategi KIPPer adalah salah satu strategi dalam membaca pemahaman dengan menghubungkan pengalaman pribadi pembaca dengan cerita yang dibaca. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini karena sama-sama menggunakan strategi yang hampir mirip dan menarik. Kemiripan strategi KIPPer dengan strategi bermain cerita terletak pada saat siswa membaca cerpen dan menghubungkan isi bacaan dengan kehidupan sehari-hari, namun bedanya strategi bermain cerita selain menghubungkan isi bacaan dengan kehidupan sehari-hari siswa juga ditugaskan untuk membuat ilustrasi gambar dari cerpen yang dibaca, diskusi dan bermain peran. Metode penelitian ini juga sama-sama menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas).

Hasil penelitian dari Walni menunjukkan bahwa penerapan strategi KIPPer pada pembelajaran membaca pemahaman karya prosa siswa kelas IX SMP Negeri 2 Ngadirejo dapat meningkatkan kualitas proses dan produk pembelajaran. Peningkatan kualitas proses pembelajaran terlihat dari siswa

menjadi lebih antusias, aktif, tidak terlalu banyak bergantung pada guru, dan siswa juga selalu bertukar pikiran saat memecahkan masalah yang harus dikerjakan dalam kelompok. Peningkatan secara proses pada akhirnya berdampak positif pada peningkatan kualitas produk. Peningkatan kualitas produk pembelajaran terlihat dari hasil belajar dan karakter siswa. Hal ini terlihat dari jumlah siswa yang hasil belajarnya telah memenuhi KKM.

Penelitian tersebut relevan karena sama-sama menggunakan strategi dan teknik yang menarik dan mengikutsertakan siswa dalam suatu kegiatan sebelum dan sesudah membaca. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan siswa terhadap suatu pemahaman dalam kegiatan membaca cerpen dan melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Perbedaannya adalah pemilihan strateginya, penelitian ini menggunakan strategi bermain cerita.

### **C. Kerangka Pikir**

Pembelajaran membaca seringkali dianggap membosankan jika proses pembelajaran tersebut tidak menyenangkan atau menarik minat dan perhatian siswa. Dalam pembelajaran membaca, seringkali guru masih kurang menggunakan strategi yang tepat. Dengan demikian siswa menjadi kurang tertarik dalam proses pembelajaran tersebut. Dengan penggunaan strategi, tentunya siswa akan menjadi lebih tertarik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

Dengan adanya permasalahan tersebut, perlu adanya strategi yang tepat untuk membuat proses membaca cerpen menjadi menyenangkan dan menarik

perhatian siswa. Penelitian ini menggunakan strategi bermain cerita dalam pembelajaran membaca cerpen. Strategi ini akan membantu siswa dalam memahami isi bacaan yang terdapat dalam cerita dengan mengembangkan isi bacaan. Siswa menceritakan hasil bacaan yang dibaca dengan bahasanya sendiri. Penggunaan strategi bermain cerita yang akan lebih menarik perhatian siswa dibanding dengan hanya membaca tanpa menggunakan strategi. Dengan menggunakan strategi bermain cerita dalam pembelajaran membaca cerpen, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca cerpen.

#### **D. Hipotesis**

Dari kerangka pikir di atas, hipotesis yang dapat diajukan yaitu penggunaan strategi bermain cerita dapat meningkatkan kemampaun membaca cerpen.

### **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research*. Kemmis dan McTaggart (dalam Madya, 2011:10) mengemukakan bahwa pengertian istilah ‘tindakan’ dan ‘penelitian’ menonjolkan ciri inti metode penelitian tindakan: mencobakan gagasan-gagasan baru dalam praktik sebagai alat peningkatan dan sebagai alat menambah pengetahuan mengenai kurikulum, pengajaran dan pembelajaran (*learning*). Hasilnya adalah peningkatan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas dan sekolah, artikulasi dan pembenaran yang lebih baik terhadap alasan mengapa sesuatunya berjalan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan suatu tindakan setelah proses pengamatan dalam pembelajaran, guna dilihat plus-minusnya kemudian diadakan perbaikan sampai pada upaya maksimal (Arikunto, 2010:8). Penelitian tindakan ini bersifat kolaboratif, melibatkan mahasiswa sebagai peneliti dan guru bahasa dan sastra Indonesia sebagai kolaborator. Peran guru dan peneliti sejajar, artinya guru juga berperan sebagai peneliti selama penelitian itu berlangsung.

#### **B. Setting Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah Wonosobo, sekolah menengah swasta ini berada di K.H. Ahmad Dahlan No. 10, Wonosobo Barat, Jawa Tengah, Indonesia. Sekolah ini didirikan dibawah naungan Yayasan Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Muhammadiyah Kabupaten Wonosobo.

SMA Muhammadiyah Wonosobo memiliki guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia 4 orang yaitu, Retno Widarsih S,Pd. sebagai pengajar kelas XI IPS 2- 5, XI Bahasa, XII Bahasa dan XII IPA 2, Dra. Roipah sebagai pengajar kelas XI IPS 1-5 dan XII IPS 1-3, Eni Kurnianingsih, S.Pd. sebagai pengajar kelas X IPA 1-4, X IPS 1, XI IPA 1, XII IPA 1 dan XII IPA 3, serta R. Budi Prasetyo, S.Pd. sebagai pengajar kelas X bahasa 1-2, XI bahasa, XI IPA 2-3, XII bahasa, XII IPS 4-5. Guru yang dijadikan kolaborator penelitian ini adalah R. Budi Pasetyo karena beliau merupakan guru kelas yang akan dikenai tindakan.

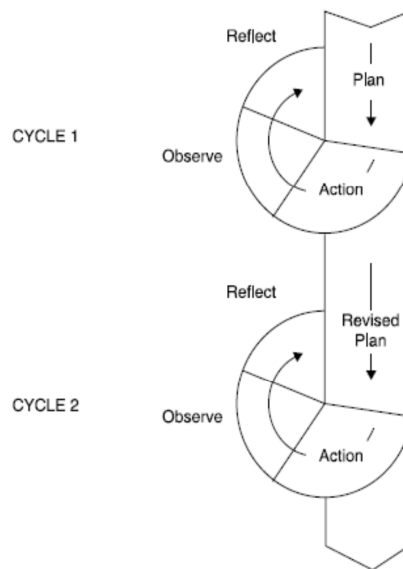
### **C. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI bahasa SMA Muhammadiyah Wonosobo, dengan jumlah 33 siswa. Penentuan subjek ini didasarkan pada kelas yang memiliki kendala dalam pembelajaran membaca pemahaman dan berdasarkan pertimbangan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sementara itu objek penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah kemampuan membaca cerpen.

### **D. Prosedur Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian ini bersifat siklus maka tindakan berikutnya yang ditempuh senantiasa diusahakan agar lebih baik dari tindakan sebelumnya. Peneliti dan kolaborator harus sejalan dan selalu bekerjasama dengan melakukan langkah-langkah sebagai berikut. Menurut Kemmis dan McTaggart (dalam Burns, 2010: 9) terdapat empat komponen penelitian tindakan (perencanaan, tindakan, observasi,

dan refleksi) dalam suatu sistem spiral yang saling terkait. Antara langkah satu dan langkah berikutnya secara singkat dapat digambarkan seperti pada gambar berikut.



**Gambar 1: Proses Penelitian Tindakan Model Kemmis dan McTaggart**

Adapun uraian keempat komponen penelitian tindakan kelas di atas sebagai berikut.

a. Perencanaan (*Plan*)

Tahap perencanaan dilakukan sebelum tindakan diberikan kepada siswa. Peneliti dan guru melakukan diskusi yang dilanjutkan dengan observasi kelas dalam pembelajaran membaca cerpen, mata pelajaran bahasa Indonesia.

Adapun rencana yang dilakukan sebagai berikut.

- a) Peneliti bersama guru menyamakan persepsi dan diskusi untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan membaca.

- b) Peneliti dan guru merencanakan pelaksanaan membaca cerpen dengan strategi bermain cerita.
- c) Menentukan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran membaca cerpen dengan strategi bermain cerita.
- d) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- e) Menyiapkan bahan-bahan pelajaran dan instrumen berupa angket, tes tertulis, lembar tes wawancara, lembar penilaian keterampilan membaca, catatan lapangan, dan dokumentasi kegiatan.

b. Implementasi Tindakan (*Action*)

Pada tahap ini peneliti melakukan rencana yang sudah dibuat bersama guru. Guru melakukan pembelajaran membaca cerpen menggunakan strategi bermain cerita. Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah yang sudah ditentukan. Adapun langkah-langkahnya:

- a) Guru melakukan apersepsi agar siswa siap untuk mengikuti pelajaran.
- b) Guru menjelaskan materi tentang membaca cerpen
- c) Guru menjelaskan materi tentang strategi bermain cerita berupa kerangka dan cara mendemonstrasikannya.
- d) Siswa berlatih membaca dengan strategi bermain cerita.
- e) Siswa melakukan tes praktik membaca dengan menggunakan strategi bermain cerita yang telah disiapkan guru kolaborator dan peneliti. Tes ini dilakukan untuk mengetahui keterampilan membaca siswa yang telah mendapatkan tindakan pada pratindakan.

c. Observasi (*Observe*)

Tahap ini peneliti melakukan pengamatan sesuai dengan langkah-langkah yang telah dirancang sebelumnya.

- a) Peneliti bersama guru menyamakan persepsi untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam pembelajaran membaca.
- b) Peneliti menyiapkan instrumen berupa lembar pengamatan, pedoman penilaian dan catatan lapangan yang digunakan untuk mengamati kegiatan pembelajaran dan alat dokumentasi (kamera) yang digunakan untuk merekam jalannya pembelajaran.

d. Analisis Data dan Refleksi (*Reflect*)

Tahap ini dilakukan oleh peneliti dan guru untuk meneliti tingkat keberhasilan membaca cerpen dengan menggunakan strategi bermain cerita. Kekurangan dan kelebihan strategi tersebut akan didiskusikan hasilnya dan akan dicari solusinya.

## **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket, tes tertulis, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi.

### **1. Angket**

Penyusunan angket adalah untuk mendapatkan data bagaimana proses pembelajaran membaca cerpen pada siswa kelas XI Bahasa SMA Muhammadiyah Wonosobo yang diberikan sebelum tindakan dilakukan untuk mengetahui keterampilan membaca cerpen siswa sebelum diberi tindakan dan sesudah diberi



tindakan yang diberikan diakhir penelitian dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan strategi bermain cerita pada keterampilan membaca cerpen.

## 2. Tes Membaca Cerpen

Langkah-langkah dalam pembuatan tes membaca cerpen adalah membuat kisi-kisi soal, menyusun soal, membuat rubrik penilaian, dan mengkonsultasikan soal kepada dosen pembimbing dan guru (kolaborator). Tes hasil belajar ini diujikan pada setiap akhir siklus.

## 3. Lembar Pedoman Penilaian Membaca Cerpen

Lembar pedoman penilaian membaca cerpen menggunakan penilaian berdasarkan syarat-syarat tes kemampuan bersastra Moody yang telah dimodifikasikan dengan penilaian bersastra menurut Nurgiyantoro, (2010: 478). Rincian tiap-tiap aspek terdapat dalam tabel berikut.

**Tabel 1: Pedoman penilaian Membaca Cerpen**

No.	Aspek	Indikator	Skor	Skor Maks
1.	Analisis tokoh	<b>Sangat Baik:</b> siswa dapat menentukan dan memaparkan watak tokoh dengan sangat jelas.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa dapat menentukan dan memaparkan watak tokoh dengan jelas.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa dapat menentukan dan memaparkan watak tokoh dengan cukup jelas.	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang dapat menentukan dan memaparkan watak tokoh dengan jelas.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak dapat menentukan dan memaparkan watak tokoh dengan jelas.	1	
2.	Analisis latar	<b>Sangat Baik:</b> siswa dapat menjelaskan tempat, waktu dan suasana dengan sangat baik.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa dapat menjelaskan tempat, waktu dan suasana dengan baik.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa dapat menjelaskan tempat, waktu dan suasana dengan cukup baik.	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang dapat menjelaskan tempat, waktu dan suasana dengan baik.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak dapat menjelaskan tempat, waktu dan suasana sangat dengan baik.	1	
3.	Analisis konflik	<b>Sangat Baik:</b> siswa dapat memaparkan konflik yang terjadi dengan sangat jelas.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa dapat memaparkan konflik yang terjadi dengan jelas.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa dapat memaparkan konflik yang terjadi dengan cukup jelas.	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang dapat memaparkan konflik yang terjadi dengan jelas.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak dapat memaparkan konflik yang terjadi dengan jelas.	1	
4.	Analisis keterkaitan nilai-nilai cerpen dengan kehidupan sehari-hari	<b>Sangat Baik:</b> siswa mampu memaparkan keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari dengan sangat jelas.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa mampu memaparkan keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari dengan	4	

Lanjutan dari tabel 1

		jelas.		
		<b>Cukup:</b> siswa mampu memaparkan keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari dengan cukup jelas..	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang mampu memaparkan keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari dengan jelas.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak mampu memaparkan keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari.	1	
5.	Analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen	<b>Sangat Baik:</b> siswa mampu menentukan dan memaparkan nilai-nilai dalam cerpen dengan sangat jelas.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa mampu menentukan dan memaparkan nilai-nilai dalam cerpen dengan jelas.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa mampu menentukan dan memaparkan nilai-nilai dalam cerpen dengan cukup jelas.	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang mampu menentukan dan memaparkan nilai-nilai dalam cerpen dengan jelas.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak mampu menentukan dan memaparkan nilai-nilai dalam cerpen dengan jelas.	1	
6.	Analisis gaya bahasa	<b>Sangat Baik:</b> siswa mampu menjelaskan permajasan dalam cerpen dengan sangat baik.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa mampu menjelaskan permajasan dalam cerpen dengan baik.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa mampu menjelaskan permajasan dalam cerpen dengan cukup baik.	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang mampu menjelaskan permajasan dalam cerpen dengan baik.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak mampu menjelaskan permajasan dalam cerpen dengan baik.	1	
Jumlah Skor		30		

Lembar penilaian yang terdapat dalam tabel di atas akan digunakan peneliti sebagai instrumen penilaian keterampilan membaca cerpen untuk

mengetahui keterampilan membaca cerpen siswa baik sebelum dan sesudah tindakan.

Untuk mendapatkan skor rata-rata kelas, jumlah skor yang didapatkan oleh seluruh siswa dijumlahkan kemudian dibagi dengan sejumlah siswa maka diketahui nilai rata-rata kelas. Nilai rata-rata tertinggi yang didapatkan adalah 5. Perolehan nilai rata-rata kelas tersebut kemudian dikelompokkan dengan kategori sebagai berikut.

**Tabel 2: Kategori Nilai Rata-Rata Kelas dalam Membaca Cerpen**

No.	Nilai Rata-rata Kelas	Kategori
1.	$\leq 5$	Sangat Baik (SB)
2.	$\leq 4$	Baik (B)
3.	$\leq 3$	Cukup (C)
4.	$\leq 2$	Kurang (K)
5.	$\leq 1$	Sangat Kurang (SK)

#### 4. Wawancara

Langkah-langkah dalam pembuatan pedoman wawancara adalah menyiapkan pokok-pokok masalah yang akan menjadi bahan pembicaraan, menentukan kepada siapa wawancara itu akan dilakukan, mengkonsultasikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan bahan wawancara kepada dosen pembimbing.

#### 5. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat kegiatan penelitian berupa persiapan, perencanaan, implementasi tindakan, pemantauan dan refleksi.

## 6. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (sikap, perilaku, dan kesan siswa selama pembelajaran berlangsung) untuk mengetahui seberapa jauh efek dari sebuah tindakan telah mencapai sasaran.

## 7. Penggunaan Dokumentasi Foto Kegiatan

Dokumentasi kegiatan berupa gambar foto yang diambil dengan kamera, digunakan untuk menangkap hal-hal yang dilakukan oleh guru, siswa, dan peneliti dalam upaya menerapkan strategi kegiatan membaca cerpen dalam pembelajaran membaca cerpen menggunakan strategi bermain cerita.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan angket, tes tertulis, wawancara, catatan lapangan, dan penggunaan dokumentasi foto kegiatan.

### 1. Angket

Angket ini dipilih dan disusun untuk mengetahui pengetahuan awal siswa tentang pemahaman membaca cerpen siswa kelas XI Bahasa SMA Muhammadiyah Wonosobo dan refleksi akhir keterampilan membaca cerpen dengan menggunakan strategi bermain cerita. Angket ini juga dipilih dan disusun untuk mengetahui keefektifan kegiatan membaca cerpen siswa kelas XI Bahasa SMA Muhammadiyah Wonosobo. Afektif yang dimaksud meliputi penerimaan, sikap, tanggapan, perhatian, keyakinan siswa, serta partisipasi siswa dalam pembelajaran membaca cerpen. Angket ini terdiri dari dua jenis, yaitu angket

pratindakan dan pascatindakan.

## 2. Tes Tertulis

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam pemahaman membacanya sebelum implementasi tindakan. Tes diberikan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan siswa dalam membaca cerpen melalui strategi bermain cerita. Tes tersebut menggunakan pedoman penilaian yang sudah dimodifikasi.

## 3. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan guru dan siswa. Wawancara dengan guru bertujuan untuk menggali informasi-informasi mengenai proses pembelajaran. Wawancara dengan siswa hanya dilakukan dengan beberapa siswa saja untuk ditanya pada saat awal dan akhir pembelajaran. Wawancara ini dilakukan di luar jam pelajaran.

## 4. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mendeskripsikan kegiatan-kegiatan yang dilakukan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Catatan lapangan dibuat agar segala sesuatu yang terjadi pada saat pengambilan data bisa terangkum.

## 5. Observasi

Observasi digunakan untuk mendata, memberikan gambaran proses pembelajaran membaca cerpen yang berlangsung di kelas. Lembar observasi disusun berdasarkan pedoman observasi yang digunakan untuk observasi siswa. Hasil observasi dilengkapi dengan catatan lapangan.

## 6. Dokumentasi

Alat yang digunakan untuk mendokumentasikan hasil penelitian ini berupa kamera yang digunakan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

## G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini akan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif, yaitu untuk mendeskripsikan keterampilan membaca sebelum dan sesudah implementasi tindakan. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil observasi dan wawancara. Analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil tes membaca cerpen menggunakan strategi bermain cerita sebelum dan sesudah tindakan. Hasil membaca cerpen menggunakan strategi bermain cerita dinilai dengan pedoman penilaian yang telah ditentukan.

Analisis hasil belajar siswa dalam membaca cerpen diperoleh dari hasil ulangan harian (tiap siklus) dianalisis dengan teknik *effect size*, yaitu dengan menghitung selisih dengan nilai rata-rata hasil ulangan harian pada siklus I dibandingkan dengan nilai ulangan sebelumnya, sedangkan untuk siklus II dihitung selisihnya dengan siklus I dan seterusnya. Hasil yang diharapkan adalah terjadinya peningkatan selisih tiap satu siklus.

## H. Validitas dan Reliabilitas

### 1. Validitas

Seperti halnya penelitian dasar yang harus memenuhi kriteria validitas, penelitian tindakan hendaknya juga memenuhi kriteria validitas. Akan tetapi,

makna dasar validitas untuk penelitian tindakan berbeda dengan yang dituntut oleh penelitian kuantitatif atau konvensional. Makna dasar penelitian tindakan lebih condong ke makna dasar validitas dalam penelitian kualitatif (Madya, 2011:37). Menurut Burns (dalam Madya, 2011:37) validitas dalam penelitian tindakan dibagi menjadi lima, yaitu sebagai berikut.

1) Validitas Demokratik

Validitas demokratik terkait dengan jangkauan kekolaboratifan penelitian dan pencangkupan berbagai pendapat atau saran. Kolaborasi tindakan dapat melibatkan siapa saja yang bersedia untuk berbagi dan sama-sama mengupayakan peningkatan atau perbaikan situasi kerjanya. Dalam validitas demokratik, peneliti melakukan diskusi dengan berbagai pihak yang terkait, seperti guru kolaborator dan siswa (Madya, 2011:38-39).

2) Validitas Hasil

Validitas hasil dalam penelitian ini, terkait dengan pengertian bahwa tindakan membawa hasil yang memuaskan di dalam konteks penelitian. Hasil yang paling efektif tidak hanya melibatkan solusi masalah tetapi juga meletakkan kembali masalah ke dalam suatu kerangka sedemikian rupa sehingga melahirkan pertanyaan baru. Maksudnya, validitas hasil dipakai pada saat melakukan refleksi pada akhir pemberian tindakan pertama dimana akan muncul permasalahan baru yang menyebabkan pembelajaran kurang berhasil. Dari hasil tersebut, diterapkan pemecahan masalah pada pemberian tindakan berikutnya sebagai upaya perbaikan bertahap agar mencapai hasil pembelajaran yang maksimal (Madya, 2011:40).



### 3) Validitas Proses

Kriteria ini mengangkat pertanyaan tentang ‘keterpercayaan’ dan ‘kompetensi’ dari penelitian tersebut. Kunci pertanyaannya adalah seberapa mampu proses mengendalikan penelitian validitas ini tercapai, dengan cara peneliti dan guru kolaborator secara intensif bekerjasama mengikuti semua tahap-tahap dalam penelitian. Namun demikian, hal ini masih harus didukung dengan kemampuan untuk mengumpulkan data, misalnya melakukan pengamatan dan membuat catatan lapangan (Madya, 2011:40-42).

### 4) Validitas Katalitik

Kriteria ini terkait dengan sejauh mana para peserta memperdalam pemahamannya terhadap realitas sosial dalam konteks terkait dan bagaimana mereka dapat mengelola perubahan di dalamnya. Hal ini termasuk dalam perubahan pemahaman guru dan murid terhadap peran mereka dan tindakan yang diambil sebagai akibat dari perubahan ini, atau dengan memantau persepsi lain tentang masalah dalam ajang penelitian (Madya, 2011:43).

### 5) Validitas Dialogik

Kriteria ini berkaitan dengan proses tinjauan sejawat yang umum dipakai dalam penelitian akademik. Di sini peneliti melakukan dialog langsung dengan guru kolaborator untuk dimintai pendapat atau gagasan selama proses penelitian. Pada akhirnya, diharapkan adanya dialog yang kritis/reflektif sehingga kecenderungan subjektivitas dapat diperkecil (Madya, 2011:44).

## **2. Reliabilitas**

Madya (2011:45-46) menyatakan bahwa tuntutan terpenuhinya kriteria reliabilitas dalam penelitian dasar, data penelitian tindakan dapat dikatakan rendah tingkatan reliabilitasnya. Pencapaian tingkat reliabilitas yang tinggi dengan mengendalikan hampir seluruh aspek situasi yang dapat berubah (variabel), yang dapat dilakukan dalam penelitian kuantitatif, tidak mungkin atau tidak cocok dilakukan dalam penelitian tindakan karena bertentangan dengan ciri khas penelitian tindakan itu sendiri, yang salah satunya kontekstual/situasional dan terlokalisasi. Salah satu cara untuk mengetahui sejauh mana data yang dikumpulkan reliabel adalah dengan mempercayai penilaian peneliti itu sendiri. Salah satu cara untuk meyakinkan pembaca tentang tingkatan reliabilitas data adalah dengan menyajikan hasil data asli, seperti transkrip wawancara dan catatan lapangan.

### **I. Kriteria Keberhasilan Tindakan**

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, keberhasilan penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya perubahan menuju arah perbaikan. Indikator keberhasilan proses dan produk, yaitu sebagai berikut.

- 1) Indikator keberhasilan proses, dapat dilihat berdasarkan data situasi kegiatan pembelajaran siswa. Hal yang dapat diamati pada situasi belajar meliputi suasana belajar, perhatian atau fokus, keaktifan dan proses belajar secara proses tindakan dalam penelitian ini dianggap berhasil apabila,

- a. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menarik dan menyenangkan. Hal itu, dapat dilihat dari antusiasnya siswa untuk aktif dan fokus saat pembelajaran berlangsung.
- b. Siswa aktif berperan serta dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal itu dapat dilihat dengan banyaknya siswa yang menyatakan pendapatnya saat proses pembelajaran (diskusi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru).

## 2) Indikator keberhasilan produk

Indikator keberhasilan produk dideskripsikan dari meningkatnya kemampuan membaca cerpen dengan menggunakan strategi bermain cerita. Keberhasilan produk dinyatakan berhasil apabila siswa berhasil dalam mencapai taraf keberhasilan minimal yang ditentukan, yaitu 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar telah mencapai standar Kriteria Keberhasilan Minimal (KKM) sebesar 76.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian Tindakan Kelas**

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI bahasa di SMA Muhammadiyah Wonosobo semester 1 tahun ajaran 2013-2014, pada bulan September-Oktober 2013. Penelitian ini mencakup satu pratindakan dan dua siklus dengan rincian seperti tabel 3 berikut.

**Tabel 3: Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

No.	Hari/tanggal	Kegiatan
1.	Rabu, 18 September 2013	Pratindakan
2.	Kamis, 19 September 2013	Siklus I pertemuan 1
3.	Rabu, 25 September 2013	Siklus I pertemuan 2
4.	Kamis, 26 September 2013	Siklus II pertemuan 1
5.	Rabu, 02 Oktober 2013	Siklus II pertemuan 2

Rincian proses dan hasil dari penelitian ini akan diuraikan dalam penjelasan berikut.

#### **1. Deskripsi Hasil Belajar Siswa Saat Pratindakan**

Sebelum diadakan upaya peningkatan hasil belajar siswa melalui strategi bermain cerita, peneliti melakukan observasi pada siswa atau disebut pratindakan yang dilakukan pada Rabu, 18 September 2013, jam 5-6 (10.15-11.45 WIB), dengan materi membaca cerpen, kompetensi dasar menganalisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerita pendek. Pembelajaran pada tahap ini dilakukan dengan cara yang biasa dilakukan oleh guru. Berdasarkan observasi pada tahap pratindakan

dapat diketahui bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sesuai dengan harapan. Siswa masih sulit menerima materi yang disampaikan oleh guru karena ada kecenderungan siswa menganggap sepele dan bosan terhadap materi yang diajarkan, selain itu diperoleh juga informasi pada saat kegiatan pembelajaran sebagai berikut.

1. Saat membaca cerpen siswa masih membacanya hanya sekilas saja belum pada tahap memahami isi bacaan dan memahami unsur intrinsik atau nilai-nilai yang terkandung di dalam isi cerpen yang dibaca.
2. Masih ada siswa yang mengobrol dan bermain *hanphone* pada saat pembelajaran membaca cerpen berlangsung. Lebih jelasnya lihat pada gambar di berikut.



**Gambar 2: suasana pembelajaran pada saat pratindakan**

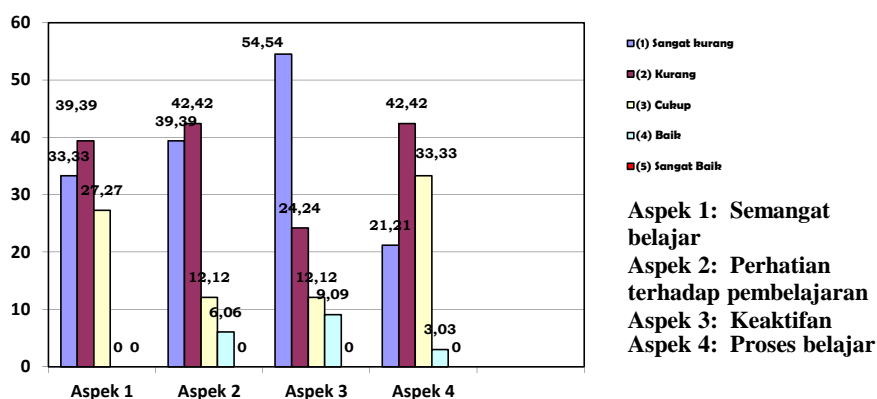
3. Perhatian siswa masih terpecah belah dengan hal-hal lain yang ada di luar kelas. Hal ini dapat dilihat pada *vignette* 1 berikut.

Beberapa siswa terlihat kurang konsentrasi saat kegiatan membaca cerpen berlangsung, ditunjukkan dengan respon siswa yang antusias melihat dari jendela untuk melihat keadaan di luar kelas yang sedang gaduh. Beberapa siswa malah melupakan pekerjaan yang sedang dikerjakannya sembari mengobrol, “Dina: *ana apa si?* Khrisna: *Kae anu pada demo kelas e kosong jare*”.

CL. PT. 18-09-2013

Berdasarkan kondisi di atas maka peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan strategi bermain cerita sebagai strategi pembelajaran membaca cerpen. Diharapkan dengan menggunakan strategi bermain cerita prestasi siswa menjadi lebih baik di bidang akademik mampu meningkat. Diharapkan juga strategi ini dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran membaca cerpen dengan menggambar, diskusi dan bermain peran.

Peneliti bersama kolaborator juga melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran membaca cerpen. Dari hasil pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran, ternyata masih belum menunjukkan hasil yang maksimal. Masih banyak siswa yang kurang bersemangat saat membaca cerpen. Siswa juga masih belum terfokus pada pembelajaran membaca cerpen yang sedang berlangsung karena siswa banyak yang berbicara sendiri dengan temannya. Siswa juga belum aktif dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran kurang hidup. Hasil pengamatan selama proses pembelajaran membaca cerpen dapat dilihat dalam diagram berikut ini.



**Gambar 3: Diagram Batang Hasil Pengamatan Pembelajaran Membaca cerpen pada Tahap Pratindakan (dalam %)**

Berdasarkan gambar II di atas dapat disimpulkan bahwa setiap aspek dalam pengamatan proses memiliki hasil yang berbeda-beda. Aspek semangat belajar mendapat nilai kurang yaitu mendapat skor 39,39%, sedangkan aspek perhatian terhadap pembelajaran sebesar 42,42%. Aspek berikutnya masuk dalam kategori sangat kurang, yaitu aspek keaktifan sebesar 54,54% dan aspek proses belajar masuk dalam kategori kurang, sebesar 42,42% siswa.

Pratindakan merupakan pembelajaran sebelum diberikan tindakan pembelajaran. Peneliti melihat hasil belajar bahasa Indonesia dalam pembelajaran membaca cerpen dengan kompetensi dasar menganalisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerita pendek. Penilaian pada hasil belajar siswa menggunakan pedoman penilaian yaitu perolehan skor dibagi skor maksimal kemudian dikalikan dengan skor ideal. Berdasarkan pratindakan yang telah dilakukan, dapat dilihat kemudian awal hasil belajar pembelajaran membaca cerpen pada tabel 4 dan tabel 5 berikut.

**Tabel 4: Hasil Belajar Membaca Cerpen Siswa pada Pratindakan**

No.	Nama	Aspek A	Aspek B	Aspek C	Aspek D	Aspek E	Aspek F	Skor	Nilai
1.	S1	4	3	3	3	3	5	21	70
2.	S2	3	3	3	3	3	3	18	60
3.	S3	4	2	4	4	3	2	19	63
4.	S4	4	3	3	3	2	3	18	60
5.	S5	4	3	2	3	3	3	18	60
6.	S6	4	4	4	4	3	3	22	73
7.	S7	4	4	4	2	3	4	21	70
8.	S8	4	2	3	4	3	5	21	70
9.	S9	4	3	4	2	2	3	18	60
10.	S10	4	2	3	3	4	4	20	66
11.	S11	3	4	4	3	3	2	19	63
12.	S12	3	4	4	3	3	2	19	63
13.	S13	2	2	2	2	2	1	11	36
14.	S14	2	2	2	3	2	2	13	43
15.	S15	3	3	1	*	2	3	12	40
16.	S16	3	2	3	3	3	3	17	56
17.	S17	3	3	3	3	3	3	18	60
18.	S18	4	4	3	3	3	3	20	66
19.	S19	3	4	3	2	2	3	17	56
20.	S20	4	3	2	2	3	4	18	60
21.	S21	4	4	2	3	3	3	19	63
22.	S22	4	3	3	3	3	3	19	63
23.	S23	4	3	2	3	3	2	17	56
24.	S24	3	3	4	2	3	2	17	56
25.	S25	4	3	2	3	2	2	16	53
26.	S26	4	4	3	3	3	2	19	63
27.	S27	4	4	2	2	2	3	17	56
28.	S28	4	4	3	2	3	3	19	63
29.	S29	4	3	3	2	2	3	17	56
30.	S30	3	2	3	5	4	4	21	70
31.	S31	3	2	3	3	2	4	17	56
32.	S32	3	3	3	5	3	3	20	66
33.	S33	3	3	3	3	2	3	17	56
Jumlah		116	101	96	94	90	98	595	1972
Rata-rata		3,51	3,06	2,90	2,84	2,72	2,96	18,03	59,75

Keterangan:

Aspek A : Analisis tokoh

Aspek B : Analisis latar

Aspek C : Analisis konflik

Aspek D : Analisis keterkaitan nilai-nilai cerpen dengan kehidupan sehari-hari

Aspek E : Analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen

Aspek F : Analisis gaya bahasa

Tanda \* : Kosong



**Tabel 5: Skor Membaca Cerpen Siswa pada Pratindakan**

No.	Aspek	Skor Maksimal	Rata-rata Skor Pratindakan	Kategori
1.	Analisis tokoh	5	3,51	<b>C</b>
2.	Analisis latar	5	3,06	<b>C</b>
3.	Analisis konflik	5	2,90	<b>K</b>
4.	Analisis keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari	5	2,84	<b>K</b>
5.	Analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen	5	2,72	<b>K</b>
6.	Gaya bahasa	5	2,96	<b>K</b>

Keterangan:

SB : Sangat baik dengan nilai rata-rata kelas  $\leq 5$

B : Baik dengan nilai rata-rata kelas  $\leq 4$

C : Cukup dengan nilai rata-rata kelas  $\leq 3$

K : Kurang dengan nilai rata-rata kelas  $\leq 2$

SK : Sangat kurang dengan nilai rata-rata kelas  $\leq 1$

Berdasarkan tabel 4 dapat di lihat dari 33 belum ada siswa yang tuntas dari KKM yaitu 76 dengan nilai rata-rata di bawah KKM 59,75, sedangkan pada tabel 5 di atas hasil belajar siswa kelas XI bahasa SMA Muhammadiyah Wonosobo sebagian besar berada dalam rata-rata  $\leq 2$  yang berarti nilai rata-ratanya masih kurang. Aspek analisis konflik dengan nilai rata-rata 2,90, aspek analisis keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari dengan nilai rata-rata 2,84, aspek analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen dengan nilai rata-rata 2,72, dan aspek gaya bahasa dengan nilai rata-rata 2,96. Sedangkan pada dua aspek lain berada dalam rata-rata cukup  $\leq 3$ , yaitu aspek analisis tokoh dengan nilai rata-rata 3,51 dan aspek analisis latar dengan nilai rata-rata 3,06. Berdasarkan gambar 1 dan catatan lapangan disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang tidak memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung, beberapa siswa asik mengobrol sendiri dan bermain *handphone*.

Analisis data baik pengamatan, skor rata-rata pratindakan, dan catatan lapangan menunjukkan bahwa secara proses maupun produk dalam pembelajaran membaca cerpen siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Wonosobo masih tergolong rendah. Oleh sebab itu diperlukan suatu tindakan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca cerpen baik secara proses maupun produk.

## **2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Melalui Strategi Bermain Cerita**

### **a. Hasil Penelitian Tindakan Siklus I**

Pembelajaran membaca cerpen dengan strategi bermain cerita pada siklus I dilaksanakan selama 4 jam (08.30-10.15 WIB) pelajaran dengan dua kali pertemuan, yaitu Kamis, 19 September 2013 dan Rabu, 25 September 2013.

#### **1. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan tindakan, peneliti melakukan diskusi dengan guru kolaborator yang bertujuan untuk menginformasikan tentang penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Dari hasil diskusi dengan guru, peneliti memperoleh kompetensi dasar (KD) yang akan digunakan sebagai materi yang akan dikaji dengan strategi bermain cerita. Peneliti dan guru secara kolaboratif akan menetapkan dan menyusun rancangan perbaikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran membaca cerpen dengan strategi bermain cerita. Peneliti dan guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan pada siklus I. Adapun serangkaian rencana penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut.

- a. Peneliti dan guru kolaborator menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas.
- b. Peneliti dan kolaborator menentukan materi pembelajaran yang akan disampaikan.
- c. Peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan meliputi, silabus, RPP, bahan ajar, lembar evaluasi belajar, dan lembar observasi.
- d. Peneliti mengkonsultasikan perangkat pembelajaran kepada dosen pembimbing.
- e. Peneliti dan kolaborator menyiapkan instrumen penelitian. Persiapan dilakukan dengan menyiapkan instrumen berupa tes membaca cerpen, pedoman pengamatan dan lembar pengamatan untuk mengamati siswa dalam proses pembelajaran membaca cerpen dengan strategi bermain cerita.

## **2. Implementasi Tindakan**

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi bermain cerita. Sebagaimana yang telah direncanakan pada tahap perencanaan pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu Kamis, 19 September 2013 dan Rabu, 25 September 2013. Adapun kegiatan yang dilakukan pada siklus I tiap pertemuan adalah sebagai berikut.

**a. Pertemuan I (Kamis, 19 September 2013)**

Pelaksanaan siklus I pada pertemuan I dilaksanakan pada Kamis, 19 Spetember 2013, selama 2 jam pelajaran yaitu jam 08.30-10.15 WIB di ruang kelas XI bahasa. Dalam hal ini, guru bertindak sebagai pemimpin jalannya kegiatan pembelajaran. Sedangkan peneliti melakukan pengamatan terhadap proses kegiatan pembelajaran membaca cerpen. Peneliti bertindak sebagai partisipan pasif dengan duduk di kursi depan untuk mengamati jalannya pembelajaran membaca cerpen.

Langkah-langkah yang dilakukan guru pada siklus I pertemuan I adalah sebagai berikut.

1. Guru masuk ke dalam kelas kemudian mempersiapkan semua siswa untuk memulai kegiatan pembelajaran.
2. Guru mengecek kehadiran siswa sembari memberi salam.
3. Sebelum masuk kegiatan belajar mengajar guru meminta siswa untuk duduk di tempat yang santai dan membentuk kelompok, kelompok ini dibagi menjadi kelompok menggambar, diskusi dan bermain peran. Satu kelompok terdiri dari 4 anak (dua perempuan dan dua laki-laki).
4. Sebelum siswa membaca cerpen, guru memberikan penjelasan dan aturan mengenai strategi bermain cerita ini, kemudian menentukan tema yang akan dibahas.
5. Setelah menentukan tema selanjutnya guru memberikan bacaan yang akrab/sering didengar oleh siswa. Guru dan siswa berdiskusi untuk

menentukan bacaan apa yang mereka sering baca sesuai dengan tema yang telah ditentukan.

6. Langkah ketiga, pada tahap ini proses bermain cerita dimulai, pada kelompok gambar, siswa ditugaskan untuk membaca cerpen kemudian menggambar/membuat ilustrasi tokoh, *setting*, suasana dari cerpen yang dibaca menurut pemahamannya.
7. Langkah keempat, pada kelompok diskusi, masing-masing siswa membaca cerpen dan siswa diharapkan saling bertukar pikiran agar menemukan satu pendapat yang sama dari berbagai pendapat yang berbeda. Mereka berdiskusi untuk menentukan unsur intrinsik yang terdapat dalam cerpen yang telah dibaca.
8. Langkah kelima, pada kelompok bermain peran, siswa membaca cerpen dan diharapkan dapat memainkan tokoh yang diceritakan dalam cerpen tersebut sesuai dengan karakter tokoh yang mereka pahami menurut pemahaman mereka sendiri. Pada kelompok ini siswa ditugaskan untuk membuat dialog terlebih dahulu untuk kemudian mempresentasikannya di depan kelas.
9. Langkah keenam, perwakilan dari setiap kelompok gambar, diskusi dan bermain peran mempresentasikan hasil diskusinya.
10. Sampai waktu pelajaran hampir habis, masih banyak siswa yang belum selesai dalam membaca cerpen menggunakan strategi bermain cerita dan masih ada beberapa kelompok yang belum sempat presentasi. Kemudian

guru dan peneliti memutuskan untuk melanjutkan kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

11. Jam pelajaran selesai dan kegiatan pembelajaran segera diakhiri.

**b. Pertemuan 2 (Rabu, 25 September 2013)**

Pelaksanaan siklus I pada pertemuan 2 dilaksanakan pada Rabu, 25 September 2013, selama 2 jam pelajaran yaitu jam 10.15-11.45 WIB di ruang kelas XI bahasa. Guru kembali menjelaskan materi tentang strategi bermain cerita. Meliputi komponen dan prosedur pelaksanaan. Setelah guru selesai menjelaskan tentang strategi bermain cerita, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya apabila kurang jelas.

Langkah-langkah yang dilakukan guru pada siklus I pertemuan 2 adalah sebagai berikut.

1. Guru masuk ke dalam kelas kemudian memberi salam.
2. Guru mengecek kehadiran siswa.
3. Sebelum masuk ke kegiatan pembelajaran membaca cerpen menggunakan strategi bermain cerita siswa diingatkan kembali oleh guru mengenai hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membaca cerpen dengan menggunakan strategi bermain cerita.
4. Guru menjelaskan kembali materi tentang strategi pembelajaran bermain cerita, meliputi komponen dan prosedur pelaksanaan membaca cerpen dengan strategi bermain cerita.
5. Siswa kembali pada kelompoknya masing-masing dan kembali melanjutkan tugas yang belum diselesaikan pada pertemuan sebelumnya.

6. Siswa yang belum presentasi pada pertemuan sebelumnya mendapat giliran untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya.
7. Siswa menanggapi kelompok yang sedang melakukan presentasi.
8. Siswa saling memberikan masukan atas penampilan kelompok lain yang melakukan presentasi.
9. Usai siswa mempresentasikan hasil membacanya, kemudian guru membahas tentang cerpen yang dibaca.
10. Guru membantu siswa untuk bertindak keluar cerita, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang menghubungkan cerita dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari mereka. Misalnya, dalam cerpen “Kamar Nomor 13” Bagaimanakah jika peristiwa yang dialami oleh Wawan terjadi pada kehidupan sehari-hari kalian?”. Pada tahapan ini guru membantu siswa agar lebih memahami isi cerita yang dibaca yaitu dengan mendorong siswa untuk keluar dari cerita.
11. Guru memberikan soal untuk evaluasi siswa pada pembelajaran membaca cerpen menggunakan strategi bermain cerita.
12. Setelah selesai mengerjakan soal, guru dan siswa berdiskusi tentang soal yang telah dikerjakan.
13. Guru menutup kegiatan pembelajaran membaca cerpen dengan melakukan refleksi, yaitu mengulas kembali strategi bermain cerita hingga jam pelajaran usai.

### 3. Pengamatan

Dalam pelaksanaan pembelajaran membaca cerpen dengan strategi bermain cerita, peneliti melakukan pengamatan yang dideskripsikan dalam pedoman pengamatan dan catatan lapangan. Hal pokok dari pelaksanaan pengamatan ini adalah tindakan terhadap proses pelaksanaan proses pembelajaran (keberhasilan proses) dan hasil pembelajaran (produk) berupa hasil belajar siswa pada pembelajaran membaca cerpen.

#### a) Keberhasilan Proses

Dalam melakukan pengamatan proses pembelajaran peneliti menggunakan catatan lapangan yang difokuskan pada situasi kegiatan belajar siswa. Hal yang diamati dari situasi kegiatan belajar siswa adalah situasi belajar, perhatian, keaktifan dan proses belajar. Hal ini terlihat dalam *vignette 2* berikut.

Siswa menanggapi beragam tentang penjelasan strategi bermain cerita, siswa yang belum paham dan mengerti strategi bermain cerita tampak bingung, tak sedikit siswa yang aktif bertanya.

CL. S1. 19-09-2013

Siswa tampak tenang saat kegiatan membaca cerpen berlangsung. Walaupun sebagian siswa ada yang masih bercanda dengan temannya.

CL. S1. 19-09-2013

Saat duduk berkelompok siswa sesaat gaduh, kemudian tenang sesaat guru menegur mereka.

CL.S1. 25-09-2013

Suasana kegiatan pembelajaran pada pertemuan II ini cukup tenang dibanding pertemuan sebelumnya.

CL.S1. 25-09-2013



Berdasarkan *vignette* 2 di atas, terdapat peningkatan dari pratinjauan hingga siklus 1 namun proses pembelajaran memang masih terasa kurang. Siswa terlihat antusias dan cukup aktif saat mengikuti proses pembelajaran. Namun, perhatian siswa dalam kegiatan belajar masih kurang, hal itu terlihat pada saat guru melakukan apersepsi masih banyak siswa yang mengobrol sendiri. Pada saat diminta untuk membentuk kelompok menggambar, diskusi dan bermain peran siswa terlihat antusias melakukannya. Akan tetapi pada saat mulai mengerjakan soal masih banyak siswa yang berbicara sendiri, tidur-tiduran dan bercanda dengan teman sebangkunya. Hal tersebut tampak dari gambar 3 berikut.

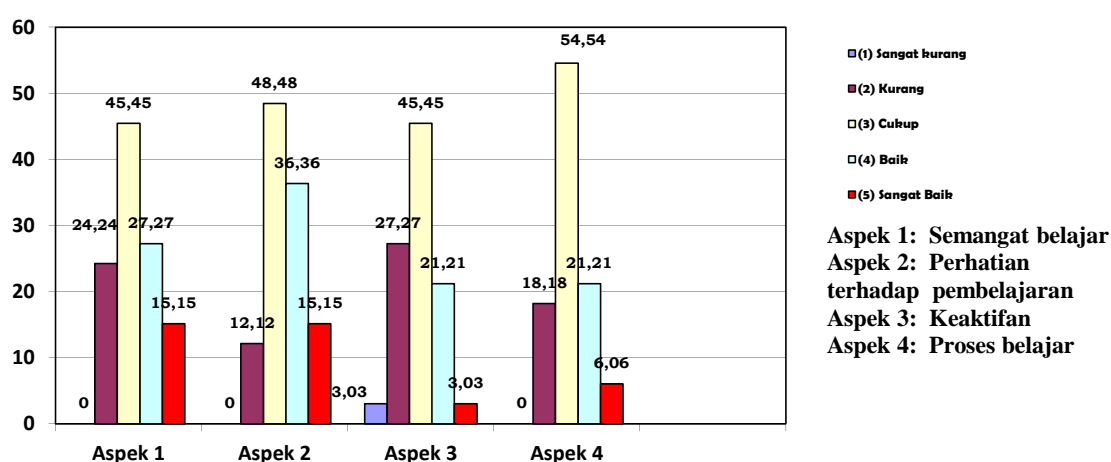


**Gambar 4: suasana pembelajaran membaca cerpen siswa pada siklus I**

Pada pertemuan kedua, proses pembelajaran terlihat lebih baik. Pada awal pembelajaran siswa diberikan evaluasi mengenai hasil belajar mereka. Ternyata berpengaruh terhadap meningkatnya minat siswa dan kualitas proses pembelajaran. Meningkatnya kualitas proses pembelajaran juga terlihat saat siswa diminta untuk membuat sketsa/gambar, diskusi dan bermain peran, setiap kelompok cukup aktif dalam kerjasama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Setiap siswa bertukar pikiran dengan siswa lain dalam kelompoknya, agar mereka lebih paham tentang cerita dalam cerpen yang dibaca. Pada setiap akhir

pembelajaran siswa telah menggunakan strategi bermain cerita. Setelah selesai menggunakan strategi bermain cerita, siswa diminta mengerjakan soal/tugas individu yang diberikan oleh guru. Para siswa tidak diperbolehkan untuk saling membantu tetapi masih ada beberapa siswa yang masih bertanya kepada teman.

Selain catatan lapangan lebih jelasnya dapat dideskripsikan melalui pengamatan berikut ini.



Gambar 5: **Diagram Batang Hasil Pengamatan Pembelajaran Membaca cerpen pada Tahap Siklus I (dalam %)**

Berdasarkan gambar 4 di atas dapat disimpulkan bahwa setiap aspek dalam pengamatan proses memiliki hasil yang berbeda-beda namun dalam kategori cukup. Aspek semangat belajar dan keaktifan memiliki skor yang sama yaitu mendapat skor 45,45%. Sedangkan aspek perhatian terhadap pembelajaran sebesar 48,48% dan aspek proses belajar memiliki skor sebesar 54,54% siswa. Dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan proses pembelajaran jika dibandingkan dengan sebelum dilakukan tindakan. Pada tahap pratindakan, kegiatan membaca cerpen siswa secara proses masuk dalam kategori kurang.

## b) Keberhasilan Produk

## 1. Hasil Belajar Siswa

Tes individu siswa dilakukan pada setiap akhir siklus. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah melakukan pembelajaran dengan strategi bermain cerita. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 6: Hasil Belajar Membaca Cerpen Siswa pada Siklus I**

No.	Nama	Aspek A	Aspek B	Aspek C	Aspek D	Aspek E	Aspek F	Skor	Nilai
1.	S1	4	4	4	4	5	2	23	76
2.	S2	4	3	4	3	5	2	21	70
3.	S3	3	3	4	3	3	3	19	63
4.	S4	3	3	4	4	3	4	21	70
5.	S5	3	3	4	3	3	3	19	63
6.	S6	5	4	3	3	4	4	23	76
7.	S7	4	4	4	4	4	4	24	80
8.	S8	3	3	4	4	3	4	21	70
9.	S9	3	4	3	4	4	5	23	76
10.	S10	4	3	3	4	4	4	22	73
11.	S11	3	3	4	4	3	4	21	70
12.	S12	3	4	5	4	3	2	21	70
13.	S13	3	3	2	3	3	4	18	60
14.	S14	4	3	3	3	3	4	20	66
15.	S15	4	2	2	2	2	1	13	43
16.	S16	3	3	3	3	3	3	18	60
17.	S17	3	2	3	3	3	2	16	53
18.	S18	4	3	3	2	3	2	17	56
19.	S19	3	3	4	4	3	3	20	66
20.	S20	3	3	3	4	4	4	21	70
21.	S21	5	4	3	3	4	2	21	70
22.	S22	3	4	2	3	3	4	19	63
23.	S23	3	3	3	2	3	3	17	56
24.	S24	4	4	4	3	4	4	23	76
25.	S25	4	3	4	3	3	3	20	66
26.	S26	4	3	4	2	3	2	18	60
27.	S27	4	3	3	4	3	4	21	70
28.	S28	3	3	3	3	3	5	20	66
29.	S29	3	4	2	3	3	3	18	60
30.	S30	4	3	2	3	3	4	19	63
31.	S31	3	4	3	3	3	2	18	60
32.	S32	3	3	4	4	3	4	21	70
33.	S33	5	4	3	2	3	2	19	63
Jumlah		117	108	109	106	107	106	655	2174
Rata-rata		3,54	3,27	3,30	3,21	3,30	3,21	19,84	65,87

Keterangan:

Aspek A: Analisis tokoh

Aspek B: Analisis latar

Aspek C: Analisis konflik

Aspek D: Analisis keterkaitan nilai-nilai cerpen dengan kehidupan sehari-hari

Aspek E: Analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen

Aspek F: Analisis gaya bahasa

**Tabel 7: Peningkatan Skor Membaca Cerpen Siswa dari Pratindakan ke Siklus I**

No.	Aspek	Rata-rata Skor		Peningkatan	Kategori
		Pratindakan	Siklus I		
1.	Analisis tokoh	3,51	3,54	0,03	<b>C</b>
2.	Analisis latar	3,06	3,27	0,21	<b>C</b>
3.	Analisis konflik	2,90	3,30	0,4	<b>C</b>
4.	Analisis keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari	2,84	3,21	0,37	<b>C</b>
5.	Analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen	2,72	3,30	0,58	<b>C</b>
6.	Gaya bahasa	2,96	3,21	0,25	<b>C</b>

Keterangan:

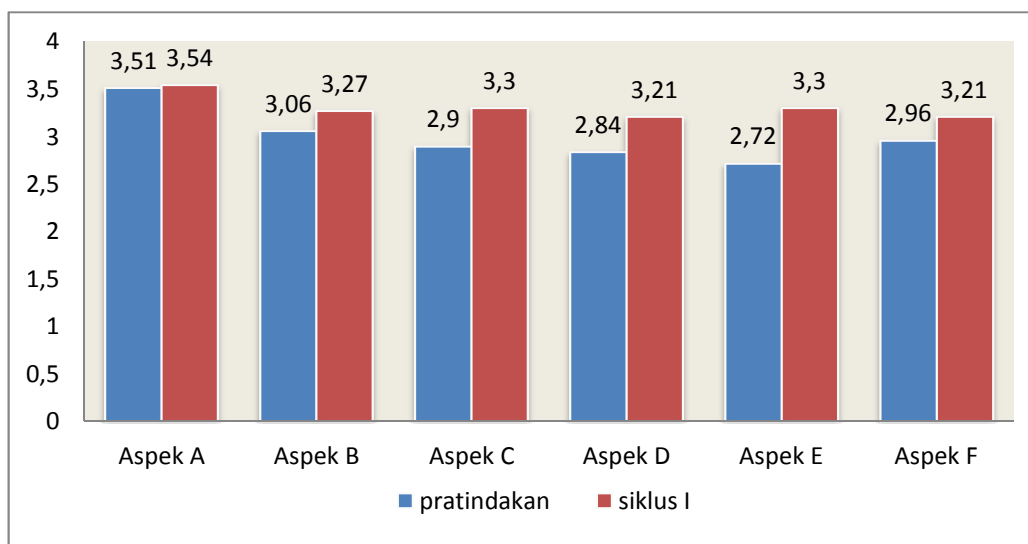
SB : Sangat baik dengan nilai rata-rata kelas  $\leq 5$

B : Baik dengan nilai rata-rata kelas  $\leq 4$

C : Cukup dengan nilai rata-rata kelas  $\leq 3$

K : Kurang dengan nilai rata-rata kelas  $\leq 2$

SK : Sangat kurang dengan nilai rata-rata kelas  $\leq 1$



**Gambar 6: Diagram Batang Peningkatan Skor Membaca Cerpen dari Pratindakan ke Siklus I**

keterangan :

Aspek A: analisis tokoh

Aspek B: analisis latar

Aspek C: analisis konflik

Aspek D: analisis keterkaitan nilai-nilai

dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari

Aspek E: analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen

Aspek F: analisis gaya bahasa

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui rata-rata nilai keterampilan membaca cerpen pada siklus I masih di bawah KKM yaitu 65,87. Pada tabel 7 serta grafik di atas hasil belajar siswa kelas XI bahasa SMA Muhammadiyah Wonosobo berada dalam rata-rata cukup dari pratindakan mengalami peningkatan hingga siklus I dengan 2 pertemuan. Nilai akhir rata-rata pada siklus I dengan rincian, yaitu aspek analisis tokoh dengan nilai rata-rata 3,51 menjadi 3,54, aspek analisis latar dengan nilai rata-rata 3,06 menjadi 3,27, aspek analisis konflik dengan nilai rata-rata 2,90 menjadi 3,30, aspek analisis keterkaitan nilai cerpen dengan kehidupan sehari-hari dengan nilai rata-rata 2,84 menjadi 3,21, aspek analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen 2,72 menjadi 3,30 dan analisis gaya bahasa 2,96 menjadi 3,21.

Analisis data baik pengamatan, skor rata-rata pratindakan hingga siklus, dan catatan lapangan menunjukkan bahwa secara proses maupun produk dalam pembelajaran membaca cerpen siswa kelas XI SMA Muhammadiyah Wonosobo masih tergolong rendah. Oleh sebab itu diperlukan suatu tindakan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam membaca cerpen baik secara proses maupun produk. Guru dan peneliti kemudian mengambil tindakan selanjutnya untuk memperbaiki pada tahap siklus II.

#### **4. Refleksi**

Tahap selanjutnya yang dilakukan setelah kegiatan pengamatan adalah refleksi. Refleksi dilakukan oleh peneliti bersama kolaborator dengan mendiskusikan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I. Kegiatan

refleksi dilakukan berdasarkan pada pencapaian indikator keberhasilan penelitian dan dapat dilihat baik secara proses maupun produk.

Secara proses, telah terjadi peningkatan pada proses membaca cerpen. Siswa lebih semangat dalam kegiatan membaca cerpen. Hal tersebut dapat dilihat dari antusiasme siswa saat proses membaca cerpen menggunakan strategi bermain cerita. Siswa lebih mudah dalam membaca cerpen karena selama proses membaca cerpen menggunakan bermain cerita. Langkah-langkah dalam membaca cerpen yang disediakan dengan menggunakan strategi bermain cerita memudahkan siswa dalam mengikuti setiap tahap dalam pembelajaran membaca cerpen. Siswa terlihat cukup aktif dalam menyampaikan pendapat pada saat proses diskusi dalam kelompok dan lebih fokus pada kegiatan membaca cerpen yang sedang berlangsung. Penerapan strategi bermain cerita ini belum sepenuhnya berhasil sehingga perlu diperbaiki pada siklus berikutnya.

Secara produk, peningkatan keterampilan membaca cerpen siswa dapat dilihat dari hasil tes membaca cerpen yaitu pada pratindakan memperoleh nilai rata-rata 59,75 menjadi 65,87 meskipun belum memenuhi KKM yaitu 76. Peningkatan tersebut dapat dilihat juga dari skor rata-rata per aspek pada pratindakan dan siklus I yang meliputi peningkatan pada masing-masing aspeknya. Masing-masing aspek tersebut yaitu: (1) aspek analisis tokoh pratindakan mendapatkan skor rata-rata kelas 3,51 yang meningkat pada siklus I menjadi 3,54. Peningkatan yang diperoleh sebesar 0,03. (2) Aspek analisis latar mengalami peningkatan sebesar 0,21, yaitu pada saat pratindakan 3,06 menjadi 3,27 pada siklus I. (3) Aspek analisis konflik meningkat dari 2,90 pada

pratindakan menjadi 3,30 saat siklus I. Aspek ini mengalami peningkatan sebesar 0,4. (4) Aspek analisis keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari meningkat 0,37 dari 2,84 pada pratindakan menjadi 3,21 saat siklus I. (5) Aspek analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen meningkat dari 2,72 pada pratindakan menjadi 3,30 saat siklus I. Peningkatan yang diperoleh sebesar 0,58. (6) Aspek analisis gaya bahasa mengalami peningkatan 0,25, pada saat pratindakan 2,96, pada siklus I menjadi 3,21.

Hasil yang diperoleh dari siklus I baik secara proses maupun produk telah menunjukkan peningkatan meskipun masih kurang memuaskan. Hal tersebut disebabkan oleh adanya kendala saat proses pembelajaran berlangsung. Kendala tersebut akhirnya didiskusikan peneliti bersama kolaborator untuk ditemukan jalan keluarnya untuk menuju siklus berikutnya. Kendala yang dihadapi pada siklus I ini adalah sebagai berikut.

1. Siswa masih belum begitu memahami strategi bermain cerita.
2. Siswa masih banyak yang mengobrol sendiri pada saat pembelajaran membaca cerpen berlangsung.
3. Siswa masih kurang aktif walau ada beberapa siswa yang sudah aktif dan antusias dalam proses pembelajaran membaca cerpen.

Refleksi yang dilakukan baik secara proses maupun produk yang terjadi selama siklus I akan menjadi dasar untuk perencanaan siklus II agar lebih baik.

## **b. Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus II**

Pembelajaran membaca cerpen dengan strategi bermain cerita pada siklus II dilakukan dua kali pertemuan. Pertemuan 1 pada Kamis, 26 September 2013 dan pertemuan 2 pada Rabu, 2 Oktober 2013. Setiap pertemuan menggunakan 2 jam pelajaran bahasa Indonesia yang tiap jamnya 45 menit.

### **1. Perencanaan**

Rencana ini dibuat berdasarkan refleksi pada siklus I. Adapun aspek-aspek yang akan diperbaiki pada siklus II adalah siswa dan guru lebih aktif dan semangat lagi pada proses pembelajaran. Siswa dapat memahami isi cerpen dan memahami unsur intrinsiknya serta nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen. Selain itu, diharapkan ada peningkatan lagi dalam pembelajaran membaca cerpen.

Perencanaan pada siklus II ini dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator. Adapun proses pembelajaran membaca cerpen dengan strategi bermain cerita dilakukan kembali karena hasil belajar siswa masih belum optimal pada pelaksanaan siklus I. Seperti halnya pada siklus I, perencanaan pada siklus II juga terdiri dari RPP, bahan ajar, lembar evaluasi hasil belajar dan lembar observasi.

### **2. Implementasi Tindakan**

Pelaksanaan tindakan pada siklus II, yaitu perbaikan terhadap hasil belajar siswa dengan penerapan strategi bermain cerita untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan yaitu Kamis, 26 September 2013 dan



Rabu, 2 Oktober 2013. Adapun tahap pelaksanaan pada proses pembelajaran siklus II adalah sebagai berikut.

**a. Pertemuan 1 (Kamis, 26 September 2013)**

Berikut ini adalah deskripsi rincian kegiatan membaca cerpen dalam siklus II pada pertemuan pertama.

1. Guru masuk ke dalam kelas, kemudian mempersiapkan siswa untuk masuk ke dalam kegiatan pembelajaran membaca cerpen menggunakan strategi bermain cerita.
2. Guru menjelaskan kembali prosedur pelaksanaan strategi bermain cerita.
3. Guru dibantu peneliti membagikan cerpen untuk kemudian dibaca.
4. Guru kembali membagi kelas menjadi delapan kelompok yang berbeda dengan siklus sebelumnya, kelompok tersebut terdiri dari kelompok menggambar, bermain peran dan diskusi.
5. Siswa membaca cerpen dengan strategi bermain cerita, yaitu pada kelompok menggambar siswa membaca cerpen kemudian membuat ilustrasi tokoh, *setting* dan suasana dari cerita yang ada dalam cerpen, pada kelompok diskusi siswa mendiskusikan cerita dan unsur intrinsik yang ada dalam cerpen, pada kelompok bermain peran siswa membuat dialog untuk kemudian dipentaskan di depan kelas.
6. Peneliti melakukan pengamatan terhadap jalannya pembelajaran membaca cerpen.

7. Salah satu perwakilan kelompok kemudian mempresentasikan hasil pekerjaannya dalam membaca cerpen menggunakan strategi bermain cerita.
8. Jam pelajaran usai dan masih ada beberapa kelompok yang belum presentasi, maka dilanjutkan pertemuan berikutnya.

**b. Pertemuan 2 (Rabu, Oktober 2013)**

Pertemuan kedua pada siklus II dideskripsikan sebagai berikut.

1. Guru mempersiapkan siswa untuk masuk ke dalam pembelajaran membaca cerpen menggunakan strategi bermain cerita.
2. Guru segera mempersilahkan siswa untuk membentuk kelompok sesuai pada pertemuan sebelumnya.
3. Masing-masing kelompok yang pada pertemuan sebelumnya belum melakukan presentasi mendapatkan giliran untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya.
4. Kelompok lain menanggapi kelompok yang sedang melakukan presentasi.
5. Usai melakukan presentasi guru dan siswa melakukan diskusi untuk membahas cerpen yang dibaca oleh siswa.
6. Guru membantu siswa untuk bertindak keluar cerita, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang menghubungkan cerita dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari mereka. Misalnya, dalam cerpen “Pohon Hayat” Bagaimanakah jika peristiwa yang dialami oleh “Aku” terjadi pada kehidupan sehari-hari kalian?”. Pada tahapan ini guru membantu siswa

agar lebih memahami isi cerita yang dibaca yaitu dengan mendorong siswa untuk keluar dari cerita.

7. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran membaca cerpen menggunakan strategi bermain cerita. Pengamatan dilakukan hingga kegiatan belajar mengajar diakhiri.
8. Guru dan peneliti membagikan soal untuk kemudian dikerjakan oleh siswa.
9. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan refleksi, yaitu guru dan siswa melakukan diskusi mengenai soal yang telah dikerjakan hingga jam pelajaran usai.

### **3. Pengamatan**

Peneliti dan guru kolaborator melakukan observasi terhadap proses dan hasil selama dilakukan tindakan kelas dengan menggunakan strategi bermain cerita pada siklus II. Hasil yang diperoleh dari pengamatan ini meliputi dampak tindakan terhadap proses pembelajaran atau keberhasilan proses dan dampak tindakan terhadap hasil pembelajaran atau keberhasilan produk.

#### **1. Keberhasilan Proses**

Dengan strategi bermain cerita siswa sangat terbantu dalam membaca cerpen, karena strategi ini tidak hanya berguna menolong siswa dalam membangkitkan semangat dalam membaca cerpen, tetapi semua siswa juga mengungkapkan keterkaitan dan ketertarikan diri mereka masing-masing terhadap tema yang sedang dibahas. Selain itu siswa tertarik juga dengan proses membaca

cerpen menggunakan strategi bermain cerita pada kelompok menggambar dan bermain peran. Kegiatan tersebut dirasa siswa menyenangkan. Sehingga akan menimbulkan pengalaman belajar secara pribadi dan kreativitas mereka juga diuji. Sesuatu yang dikaitkan dengan pengalaman murid secara pribadi dengan kehidupan sehari-hari akan lebih mudah dipahami. Strategi bermain cerita mendorong siswa untuk lebih konsentrasi dalam teks yang dibaca. Antusias siswa dalam proses menggambar dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 7: situasi siswa pada siklus II saat membuat gambar.**

Selain gambar di atas dapat juga digambarkan melalui *vignette* 3 berikut.

Pada kelompok menggambar siswa terlihat bekerjasama satu sama lain, mereka sangat antusias dan bersemangat saat mengerjakannya. Kemudian pada kelompok diskusi, siswa tampak bersemangat dalam mendiskusikan isi cerpen yang dibaca. Pada kelompok bermain peran siswa terlihat bersemangat membuat skrip dialog, sesekali mereka berlatih memperagakan tokoh-tokoh dalam “pohon hayat”.

CL. SII. 02-10-2013

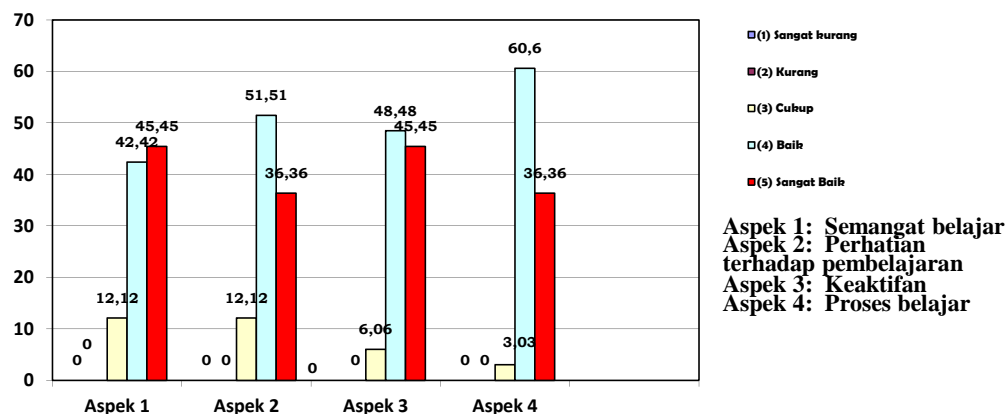
Suasana pada pertemuan dua tampak tenang dan hampir semua siswa sudah fokus memperhatikan siswa lain yang sedang presentasi. Siswa tampak antusias dan aktif berdiskusi.

CL. SII. 02-10-2013

Dalam melakukan pengamatan proses pembelajaran pada siklus II, peneliti masih menggunakan pedoman pengamatan yang difokuskan pada situasi kegiatan

belajar siswa adalah situasi belajar, perhatian, keaktifan, dan proses belajar.

Berikut disajikan tabel hasil pengamatan pada siklus II.



**Gambar 8: Diagram Batang Hasil Pengamatan Pembelajaran Membaca cerpen pada Tahap Siklus II (dalam %)**

Berdasarkan gambar 8 di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup memuaskan, setiap aspek dalam pengamatan proses memiliki hasil yang berbeda-beda namun dalam kategori baik dan sangat baik. Aspek semangat belajar memiliki skor sangat baik yaitu 45,45% dan aspek perhatian siswa terhadap pembelajaran memiliki skor yang baik yaitu 51,51%. Sedangkan aspek keaktifan memiliki skor baik 48,48% dan semangat belajar memiliki skor sebesar 60,6% siswa. Dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan proses pembelajaran jika dibandingkan dengan sebelum dilakukan tindakan. Pada tahap siklus I kegiatan membaca cerpen siswa secara proses masuk dalam kategori cukup.

Terdapat peningkatan kualitas proses pembelajaran membaca cerpen dari pertemuan 1 ke pertemuan 2. Peran siswa dalam kegiatan belajar menjadi lebih baik. Siswa jadi mau untuk menyatakan pendapatnya dalam kerja kelompok.



**Gambar 9: Siswa tampak aktif saat melakukan kegiatan diskusi**



**Gambar 10: Siswa aktif bertanya**

Setelah menggunakan pembelajaran membaca cerpen dengan strategi bermain cerita siswa juga aktif bertanya kepada guru tentang strategi bermain cerita dan cerpen yang dibaca.

## 2. Keberhasilan Produk

Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II yaitu berupa pengamatan terhadap proses belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dengan perbaikan dari pengamatan proses pembelajaran siklus I. Pengamatan pada siklus II masih menggunakan lembar pengamatan yang sama seperti yang digunakan pada siklus I. Lembar observasi ini terdiri dari data hasil belajar siswa.

1) Hasil Belajar Siswa.

Kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan strategi bermain cerita diukur dari hasil tes indivisu siswa yang dilakukan pada setiap akhir siklus. Hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 8: Hasil Belajar Membaca Cerpen Siswa pada Siklus II**

No.	Nama	Aspek A	Aspek B	Aspek C	Aspek D	Aspek E	Aspek F	Skor	Nilai
1.	S1	5	3	5	4	4	3	24	80
2.	S2	4	4	4	3	4	3	22	73
3.	S3	4	4	4	4	4	3	23	76
4.	S4	4	4	3	4	5	4	24	80
5.	S5	5	4	3	4	4	3	23	76
6.	S6	5	5	5	3	4	5	27	90
7.	S7	5	5	5	5	5	2	27	90
8.	S8	5	5	5	5	4	3	27	90
9.	S9	4	4	4	3	3	5	23	76
10.	S10	4	4	4	4	5	3	24	80
11.	S11	4	5	4	4	4	3	24	80
12.	S12	4	5	3	4	4	4	24	80
13.	S13	4	5	4	3	4	3	23	76
14.	S14	4	4	4	3	5	4	24	80
15.	S15	5	3	5	4	4	3	24	80
16.	S16	4	5	4	3	4	3	23	76
17.	S17	5	4	3	4	4	5	25	83
18.	S18	5	4	4	4	4	3	24	80
19.	S19	4	4	3	3	5	5	24	80
20.	S20	5	4	4	4	3	3	23	76
21.	S21	5	5	3	3	5	3	24	80
22.	S22	5	4	5	4	5	2	25	83
23.	S23	5	4	4	4	4	3	24	80
24.	S24	4	4	5	3	3	4	23	76
25.	S25	5	5	5	4	4	*	23	76
26.	S26	4	4	4	4	4	3	23	76
27.	S27	5	5	3	4	3	4	24	80
28.	S28	4	4	4	4	3	4	23	76
29.	S29	4	4	4	4	4	2	22	73
30.	S30	4	5	4	4	2	4	23	76
31.	S31	4	5	4	4	4	3	24	80
32.	S32	5	3	5	4	4	3	24	80
33.	S33	4	4	5	3	3	3	22	73
Jumlah		147	141	135	124	131	108	785	2611
Rata-rata		4,45	4,27	4,09	3,75	3,96	3,27	23,78	79,12

Keterangan :

Aspek A : Analisis tokoh

Aspek B : Analisis latar

Aspek C : Analisis konflik

Aspek D : Analisis keterkaitan nilai-nilai cerpen dengan kehidupan sehari-hari

Aspek E : Analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen

Aspek F : Analisis gaya bahasa

Tanda \* : Kosong



**Tabel 9: Peningkatan Skor Membaca Cerpen Siswa dari Siklus I ke Siklus II**

No.	Aspek	Skor Maksimal	Rata-rata Skor		Peningkatan	Kategori
			Siklus I	Siklus II		
1.	Analisis tokoh	5	3,54	4,45	0,91	B
2.	Analisis latar	5	3,27	4,27	1	B
3.	Analisis konflik	5	3,30	4,09	0,73	B
4.	Analisis keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari	5	3,21	3,75	0,54	C
5.	Analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen	5	3,30	3,96	0,66	C
6.	Gaya bahasa	5	3,21	3,27	0,06	C

Keterangan:

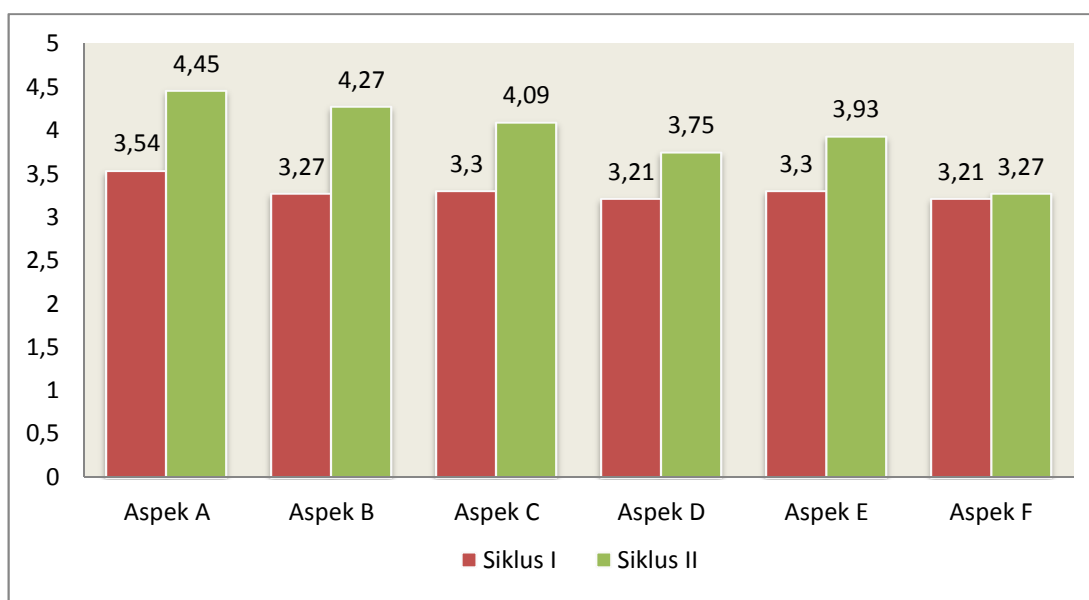
SB : Sangat baik dengan nilai rata-rata kelas  $\leq 5$

B : Baik dengan nilai rata-rata kelas  $\leq 4$

C : Cukup dengan nilai rata-rata kelas  $\leq 3$

K : Kurang dengan nilai rata-rata kelas  $\leq 2$

SK : Sangat kurang dengan nilai rata-rata kelas  $\leq 1$

**Gambar 11: Diagram Batang Peningkatan Skor Membaca Cerpen dari Siklus I ke Siklus II**

Keterangan:

Aspek A : Analisis tokoh

Aspek B : Analisis latar

Aspek C : Analisis konflik

Aspek D : Analisis keterkaitan nilai-nilai cerpen dengan kehidupan sehari-hari

Aspek E : Analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen

Aspek F : Analisis gaya bahasa

Berdasarkan tabel 8 di atas hasil belajar siswa kelas XI bahasa SMA Muhammadiyah Wonosobo berada dalam rata-rata baik dari siklus I mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I nilai rata-rata kelas 65,87 dan pada siklus II nilai rata-rata kelas di atas KKM dengan rata-rata nilai 79,12. Pada tabel 9 dijelaskan per aspek yaitu, aspek analisis tokoh dengan nilai rata-rata 4,45 sebelumnya 3,54, aspek analisis latar dengan nilai rata-rata 4,27 sebelumnya 3,27, aspek analisis konflik dengan nilai rata-rata 4,09 sebelumnya 3,30, aspek analisis keterkaitan nilai cerpen dengan kehidupan sehari-hari dengan nilai rata-rata 3,75 sebelumnya 3,21, aspek analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen 3,96 sebelumnya 3,30 dan analisis gaya bahasa 3,27 sebelumnya 3,21.

#### **4. Refleksi**

Setelah adanya implementasi tindakan mulai dari siklus I hingga siklus II, peneliti bersama guru kolaborator mengevaluasi semua tindakan yang sudah dilaksanakan. Berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dan kolaborator, menggunakan strategi bermain cerita dalam pembelajaran membaca cerpen menunjukkan peningkatan dari segi proses dan hasil yang cukup berarti. Dapat dilihat dari antusiasme siswa yang meningkat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran membaca cerpen menggunakan strategi bermain cerita.

Secara produk, keberhasilan strategi bermain cerita dalam upaya meningkatkan pembelajaran membaca cerpen dapat dilihat dari rata-rata tes membaca cerpen pada siklus II mencapai KKM 79,12. Pada rata-rata nilai per aspek, yaitu aspek analisis tokoh dengan nilai rata-rata 4,45 sebelumnya 3,54, aspek analisis latar dengan nilai rata-rata 4,27 sebelumnya 3,30, aspek analisis

konflik dengan nilai rata-rata 4,09 sebelumnya 3,36, aspek analisis keterkaitan nilai cerpen dengan kehidupan sehari-hari dengan nilai rata-rata 3,75 sebelumnya 3,21 sebelumnya, aspek analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen 3,96 sebelumnya 3,24 dan analisis gaya bahasa 3,27 sebelumnya 3,12.

Secara proses maupun produk, semua aspek sudah berhasil sesuai dengan indikator keberhasilan. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menarik dan menyenangkan, siswa terlihat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu telah terjadi peningkatan perhatian siswa terhadap pembelajaran membaca cerpen. Secara produk, seluruh siswa telah mendapatkan skor lebih baik. Hasil belajar siswa yang dijelaskan pada tabel 4 (halaman 41) saat pratindakan yaitu belum memenuhi standar KKM dengan nilai rata-rata kelas hanya mencapai 59,75. Pada tabel 6 (halaman 52) siklus I terjadi peningkatan hasil belajar siswa yaitu terdapat 5 siswa yang tuntas KKM namun nilai rata-rata kelas pun belum mencapai KKM dengan nilai rata-rata 65,87. Pada tabel 8 (halaman 65) siklus II terjadi peningkatan 30 siswa telah memenuhi standar KKM atau dapat dikatakan sudah 90% siswa yang telah mampu mencapai KKM dengan nilai rata-rata 79,12. Pada indikator keberhasilan produk, penelitian ini dinyatakan berhasil jika 75% siswa telah mendapatkan nilai  $\geq 76$ . Jadi, penelitian ini telah memenuhi indikator keberhasilan baik secara proses maupun produk.

## 5. Peningkatan Keterampilan Membaca Cerpen melalui Strategi Bermain Cerita

Secara keseluruhan selama proses pelaksanaan penelitian dari pratindakan hingga pascatindakan siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada membaca cerpen. Pencapaian peningkatan hasil belajar siswa dilakukan dengan memberi skor terhadap hasil tes siswa. Peningkatan hasil tes siswa dari pratindakan hingga siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 10: Peningkatan Skor Membaca Cerpen Siswa dari Pratindakan, Siklus I ke Siklus II**

No	Aspek	Skor Maksimal	Rata-rata Skor			Peningkatan dari pratindakan hingga Siklus II
			Pratindakan	Siklus I	Siklus II	
1.	Analisis tokoh	5	3,51	3,54	4,45	0,94
2	Analisis latar	5	3,06	3,27	4,27	1,21
3	Analisis konflik	5	2,90	3,30	4,09	1,19
4	Analisis keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari	5	2,84	3,21	3,75	0,91
5	Analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen	5	2,72	3,30	3,96	1,24
6	Gaya bahasa	5	2,96	3,21	3,27	0,31

Keterangan:

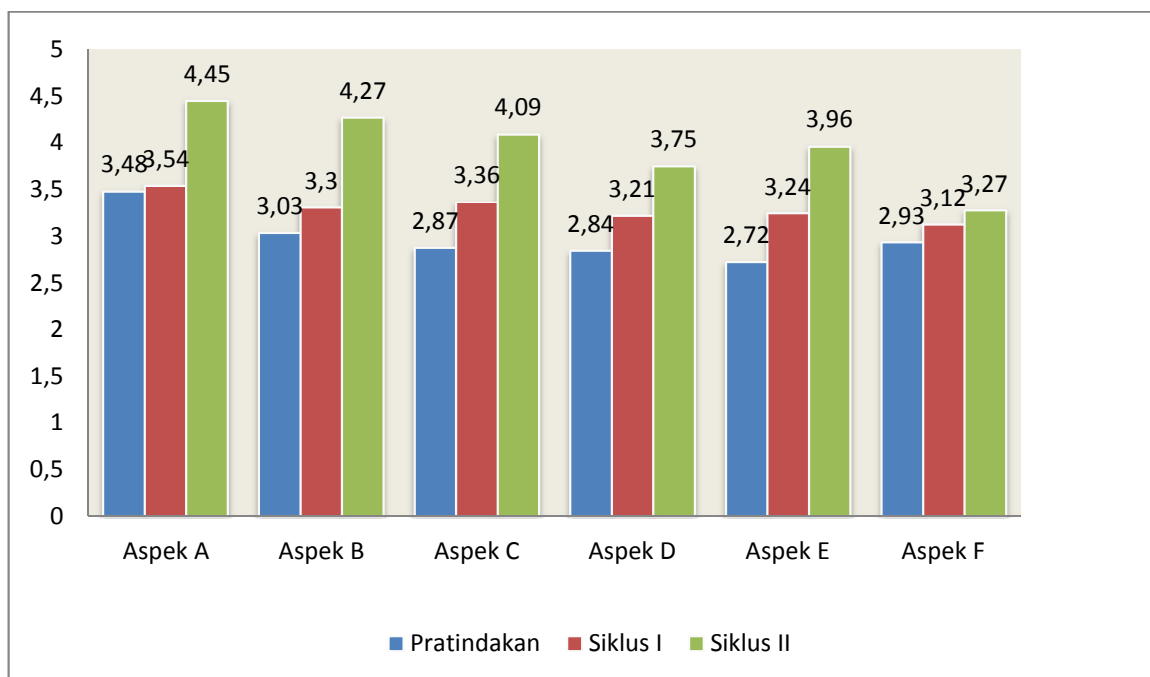
SB : Sangat baik dengan nilai rata-rata kelas  $\leq 5$

B : Baik dengan nilai rata-rata kelas  $\leq 4$

C : Cukup dengan nilai rata-rata kelas  $\leq 3$

K : Kurang dengan nilai rata-rata kelas  $\leq 2$

SK : Sangat kurang dengan nilai rata-rata kelas  $\leq 1$



**Gambar 12: Diagram Batang Peningkatan Skor Membaca Cerpen dari Pratindakan, Siklus I ke Siklus II**

Keterangan:

Aspek A : Analisis tokoh

Aspek B : Analisis latar

Aspek C : Analisis konflik

Aspek D : Analisis keterkaitan nilai-nilai cerpen dengan kehidupan sehari-hari

Aspek E : Analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen

Aspek F : Analisis gaya bahasa

Dari tabel 10 dan gambar 11 dapat disimpulkan telah terjadi peningkatan produk pada pembelajaran membaca cerpen dari pratindakan hingga siklus II. Rata-rata nilai per aspek pada pratindakan masih sangat rendah, yaitu 1) analisis tokoh dengan nilai rata-rata 3,51 pada siklus I meningkat menjadi 3,54 dan siklus II 4,45, 2) analisis latar dengan nilai rata-rata 3,06 pada siklus I meningkat menjadi 3,27 dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 4,27, 3) analisis konflik mendapat nilai rata-rata 2,90 meningkat menjadi 3,30 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 4,09, 4) analisis keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan

kehidupan sehari-hari mendapat nilai rata-rata 2,84, siklus I menjadi 3,21 dan siklus II meningkat lagi menjadi 3,75, 5) analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen 2,72 menjadi 3,30 dan siklus II menjadi 3,96, serta 6) analisis gaya bahasa pada pratindakan dengan nilai 2,96, siklus I 3,21 kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 3,27.

Hasil belajar siswa kelas XI SMA Muhammadiyah setelah dilakukan tindakan hingga siklus II ada peningkatan. Hasil belajar siswa yang dijelaskan pada tabel 4 (halaman 41) saat pratindakan yaitu belum terdapat siswa yang memenuhi standar KKM namun nilai rata-rata kelas dengan nilai rata-rata 59,75. Pada tabel 6 (halaman 52) siklus I terjadi peningkatan hasil belajar siswa yaitu terdapat 4 siswa yang tuntas KKM namun nilai rata-rata kelas pun belum mencapai KKM dengan nilai rata-rata 65,87. Pada tabel 8 (halaman 65) siklus II terjadi peningkatan 30 siswa telah memenuhi standar KKM dengan nilai rata-rata 79,12, dengan demikian nilai hasil belajar siswa pada siklus II sudah mencapai target penelitian dengan 90% siswa telah mencapai KKM melebihi 75%. Lebih jelasnya lagi bisa dilihat pada lampiran skor hasil membaca cerpen siswa.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian Tindakan Kelas**

Hasil penelitian ini dibahas berdasarkan aspek yang menjadi fokus penelitian selama proses pembelajaran membaca cerpen dengan menggunakan strategi bermain cerita pada kelas XI SMA Muhammadiyah Wonosobo. Berikut pembahasan secara lengkapnya.

## 1. Deskripsi Awal Hasil Belajar

Gambaran awal hasil belajar siswa pada pembelajaran membaca cerpen sebelum dikenai tindakan dapat dilihat saat proses pengamatan berlangsung yaitu masih banyak siswa yang tidak memperhatikan ketika guru sedang memberikan materi pelajaran dan siswa cenderung menganggap sepele terhadap pembelajaran membaca cerpen. Selain itu, Pemahaman dalam membaca cerpen siswa masih rendah, hal itu disebabkan karena siswa malas membaca ketika bacaan yang dibacanya terlalu panjang. Deskripsi tersebut dapat dilihat pada juga *vignette* 4 berikut.

Selama proses mengerjakan soal ada beberapa siswa yang ramai sendiri, bercanda dan mainan *handpone*. Kemudian guru memberi peringatan lagi dan kelas kembali tenang untuk sesaat.

CL. PT. 18-09-2013

Selain dari hasil pengamatan di atas deskripsi pratindakan membaca cerpen siswa bisa didapat dari hasil skor pada tahap pratindakan (tabel 4 dan 5, halaman 39-41). Pada tabel 4 tersebut dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa mayoritas belum memenuhi KKM. Terdapat 33 siswa yang nilainya masih dibawah  $\geq 76$ . Hal itu menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dapat dikatakan masih kurang karena nilai rata-rata siswa pada pratindakan 59,75 yang artinya nilai siswa masih berada di bawah standar KKM pelajaran bahasa Indonesia yaitu 76 dan rata-rata nilai per aspek yang di dapat, yaitu 1) aspek analisis tokoh dengan nilai rata-rata 3,51, 2) aspek analisis latar dengan nilai rata-rata 3,06, 3) aspek analisis konflik dengan nilai rata-rata 2,90, 4) aspek anaisis keterangan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari dengan nilai rata-rata 2,84, 5) aspek

analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen dengan nilai rata-rata 2,72, dan 6) aspek gaya bahasa dengan nilai rata-rata 2,96. Gambaran lain tentang hasil belajar siswa juga dapat didapat dari informasi guru kelas.

Melihat kondisi seperti itu kegiatan belajar mengajar di kelas tersebut perlu dilakukan perbaikan-perbaikan. Salah satu langkah yang dapat diambil guru adalah penggunaan strategi bermain cerita yang tepat, agar hasil belajar siswa meningkat. Melalui strategi bermain cerita ini, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

## **2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan melalui Strategi Bermain Cerita**

Menurut Emerald V Dechant menyatakan bahwa membaca adalah proses pemberian makna terhadap tulisan, sesuai dengan maksud penulis. Lain halnya dengan Frank Smith yang mendefinisikan membaca sebagai proses komunikasi yang berupa pemerolehan informasi dari penulis oleh pembaca (Zuchdi, 2008:21). Fokus dalam penelitian ini adalah kegiatan membaca cerpen, dari pengertian di atas dapat disimpulkan membaca cerpen adalah proses memahami isi cerita dalam cerpen sehingga pembaca dapat mengimajinasikan tokoh-tokoh dalam cerita tersebut benar-benar hidup dan nyata.

Pada SMA Muhammadiyah Wonosobo strategi bermain cerita merupakan strategi yang baru dalam membaca cerpen. Galda (dalam Wiesendanger, 2001:105) menyatakan bahwa strategi bermain cerita adalah salah satu strategi dalam membaca pemahaman (sastra) yang dapat meningkatkan pemahaman membaca dengan menghubungkan kehidupan sehari-hari pembaca



terhadap cerpen yang dibaca (Wiesendanger, 2001:105). Dalam hal ini diharapkan peneliti dan guru membantu siswa meningkatkan pemahaman membaca cerpen menggunakan strategi bermain cerita.

Siswa diajak bermain cerita dengan cerpen yang dibacanya, proses bermain tersebut diawali dengan membentuk kelompok yang terdiri dari kelompok membuat ilustrasi, berdiskusi dan bermain peran. Dalam membuat ilustrasi siswa ditugaskan untuk membuat ilustrasi tokoh, *setting* maupun suasana gambar dari cerpen yang dibaca, pada kelompok diskusi siswa mendiskusikan pemahaman membaca cerpen yang mereka baca dan menganalisis unsur intrinsik yang terkandung di dalamnya, dan pada kelompok bermain peran siswa ditugaskan untuk membuat dialog serta kemudian dipresentasikan di depan kelas. Setelah itu siswa menghubungkan cerpen yang dibacanya dengan kehidupan sehari-hari.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui strategi bermain cerita dalam pembelajaran membaca cerpen di kelas XI bahasa dapat dikatakan berhasil meningkatkan kualitas proses dan produk. Peningkatan kualitas proses dalam aktivitas pembelajaran berdampak positif pada tercapainya peningkatan kualitas hasil belajar siswa peningkatan kualitas proses dapat dilihat dari suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan siswa lebih antusias serta aktif dalam pembelajaran membaca cerpen. Peningkatan kualitas hasil dapat dilihat dari peningkatan skor hasil belajar siswa siklus I hingga siklus II. Dapat juga dideskripsikan dalam *vignette* 5 berikut.

Saat mengerjakan kegiatan membaca cerpen, setiap kelompok terlihat cukup antusias dan semangat. Suasana kegiatan pembelajaran pada pertemuan II ini cukup tenang dibanding pertemuan sebelumnya.

CL. SI. 2-10-2013

Kemudian pada kelompok diskusi, siswa tampak bersemangat dalam mendiskusikan isi cerpen yang dibaca. Pada kelompok bermain peran siswa terlihat bersemangat membuat skrip dialog, sesekali mereka berlatih memperagakan tokoh-tokoh dalam cerpen “pohon hayat”. Situasi kelas saat proses pembelajaran berlangsung sangat baik dan siswa cukup aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

CL. SII. 2-10-2013

### **3. Peningkatan Kemampuan Membaca Cerpen Melalui Strategi Bermain**

#### **Cerita**

##### **a. Peningkatan Kualitas Proses**

Berdasarkan pengamatan pada pascatindakan berbagai aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran membaca cerpen dengan strategi bermain cerita dari siklus I hingga siklus II dirasa telah mengalami peningkatan. Berbagai kekurangan yang dialami siswa pada siklus I telah diperbaiki pada siklus II, sedangkan berbagai hal positif dipertahankan sehingga pembelajaran sesuai dengan tujuan.

Penerapan strategi bermain cerita dilaksanakan dalam tiap siklus mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran membaca cerpen pada siswa kelas XI bahasa SMA Muhammadiyah Wonosobo. Siswa memberikan tanggapan positif terhadap pembelajaran membaca cerpen menggunakan strategi bermain cerita. Strategi bermain cerita telah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, strategi bermain cerita membuat siswa antusias terhadap proses pembelajaran membaca cerpen. Keantusiasan siswa terlihat ketika siswa lebih memperhatikan penjelasan pembelajaran membaca cerpen dari guru, siswa terlihat bersemangat

melakukan langkah-langkah pembelajaran. Pencapaian tindakan yang dimaksud dapat dilihat pada tabel 11 berikut.

**Tabel 11: Pencapaian Tindakan Secara Proses Melalui Strategi Bermain Cerita**

No	Aspek	Keadaan Awal	Target	Siklus	
				I	II
1.	Semangat belajar	Siswa terlihat acuh, seperti tidak berminat untuk melaksanakan kegiatan membaca cerpen.	Siswa mengikuti proses pembelajaran dengan semangat, antusias tinggi, menciptakan kondisi kelas yang kondusif dan menyenangkan.	-	√
2.	Perhatian terhadap proses pembelajaran	Siswa kurang fokus pada jalannya pembelajaran, siswa masih memperhatikan hal-hal lain di luar pembelajaran membaca cerpen.	Fokus siswa pada pembelajaran sangat tinggi, siswa berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran, siswa ikut berpartisipasi, dan mampu bekerja sama dengan siswa lain	-	√
3.	Keaktifan	Siswa masih pasif dan kurang memberikan penjelasan dalam menyampaikan gagasan	Siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi antar anggota kelompok.	√	√
4.	Proses belajar	Banyak siswa yang tidak serius dalam menjalankan tugas	Siswa serius dalam mengikuti kegiatan membaca cerpen dan menjalankan tugas yang berkaitan dengan kegiatan membaca cerpen dengan baik.	√	√

Keterangan:

√ : Aspek sudah berhasil ditingkatkan sesuai dengan indikator keberhasilan

- : Aspek belum berhasil ditingkatkan sesuai dengan indikator keberhasilan

Pembelajaran membaca cerpen dengan strategi bermain cerita memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini karena dalam pelaksanaan pembelajaran siswa bekerja dalam kelompok sehingga siswa tidak selalu bergantung pada guru, siswa dapat mengungkapkan keterkaitan dan ketertarikan

diri mereka masing-masing terhadap cerpen yang dibahas. Siswa juga dapat bertukar pendapat terhadap teman satu kelompok. Siswa menjadi lebih aktif pada saat pembelajaran membaca cerpen dan siswa semakin aktif bertanya kepada guru tentang hal-hal yang kurang jelas pada saat pembelajaran. Keaktifan siswa tersebut tentunya berbeda dengan keadaan saat pratindakan. Pada saat pratindakan siswa cenderung pasif, mereka duduk, dan mendengarkan, kemudian mengerjakan tugas.

Selain dapat meningkatkan pemahaman membaca cerpen, suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan karena semua siswa mempunyai peranan dalam proses pembelajaran. Strategi bermain cerita juga dapat menumbuhkan kreatifitas bagi siswa terutama bagi yang suka menggambar, dan siswa siswa juga dapat berlatih untuk percaya diri bagi yang bermain peran karena dituntut memerankan tokoh dalam cerpen di depan kelas. Serta siswa juga dapat berlatih kerjasama dalam kelompok bagi yang berdiskusi.

Tindakan dan penerapan strategi bermain cerita menjadikan siswa semakin berminat dan termotivasi dalam pembelajaran membaca cerpen. Minat dan motivasi siswa terlihat saat mengerjakan tugas tepat waktu, siswa semangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Siswa mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh, siswa tidak bermalas-malasan di kelas serta siswa berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran membaca cerpen. Secara garis besar, peningkatan minat dan motivasi siswa tersebut keadannya dapat dideskripsikan bahwa dengan mengungkapkan ketercapaian dari mereka masing-masing terhadap

topik yang sedang dibahas serta berdiskusi menjadikan siswa terdorong untuk mengerjakan tugas dengan baik. Dapat dilihat pada *vignette* 6 berikut.

Siswa yang belum presentasi pada pertemuan lalu langsung mempersiapkan diri untuk maju ke depan. Suasana pada pertemuan dua tampak tenang dan hampir semua siswa sudah fokus memperhatikan siswa lain yang sedang presentasi. Siswa tampak antusias dan aktif berdiskusi.

CL. SII. 26-10-2013

#### b. Peningkatan Kualitas Produk

##### 1) Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan Strategi Bermain Cerita

Tujuan penelitian ini yang pertama untuk mengetahui keberhasilan strategi bermain cerita dalam pembelajaran membaca cerpen, hal itu dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas XI bahasa SMA Muhammadiyah Wonosobo baik sebelum dan sesudah diberi tindakan.

Secara keseluruhan selama proses pelaksanaan penelitian dari pratindakan hingga pascatindakan siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada membaca cerpen. Pencapaian peningkatan hasil belajar siswa dilakukan dengan memberi skor terhadap hasil tes siswa. Peningkatan hasil tes siswa dari pratindakan hingga siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 12: Peningkatan Skor Membaca Cerpen Siswa dari Pratindakan, Siklus I ke Siklus II**

No	Aspek	Skor Maksimal	Rata-rata Skor			Peningkatan dari pratindakan hingga Siklus II
			Pratindakan	Siklus I	Siklus II	
1.	Analisis tokoh	5	3,51	3,54	4,45	0,94
2	Analisis latar	5	3,06	3,27	4,27	1,21
3	Analisis konflik	5	2,90	3,30	4,09	1,19
4	Analisis keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari	5	2,84	3,21	3,75	0,91
5	Analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen	5	2,72	3,30	3,96	1,24
6	Gaya bahasa	5	2,96	3,21	3,27	0,31

Keterangan:

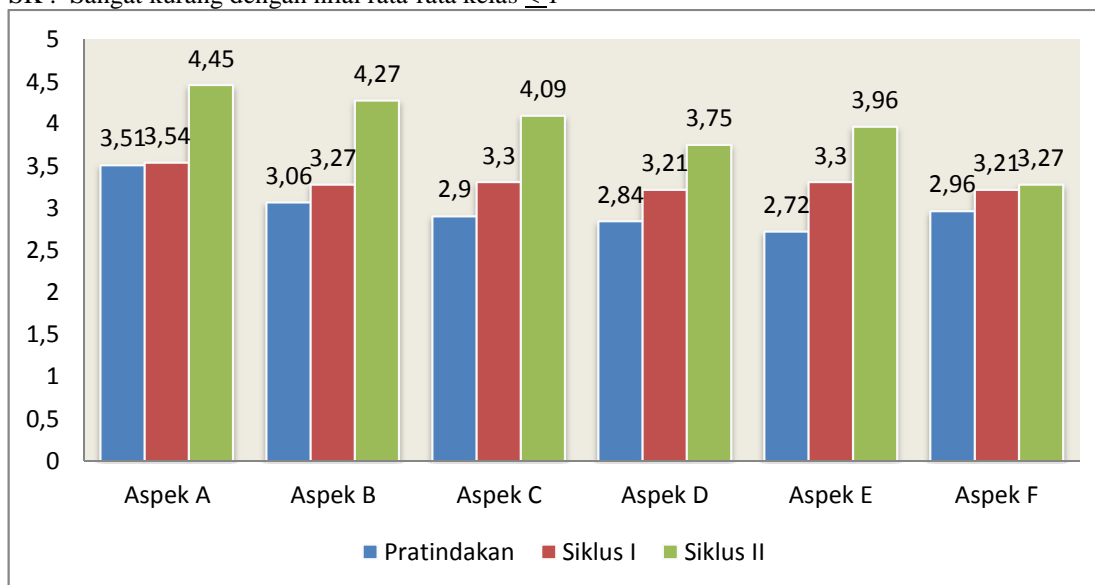
SB : Sangat baik dengan nilai rata-rata kelas  $\leq 5$

B : Baik dengan nilai rata-rata kelas  $\leq 4$

C : Cukup dengan nilai rata-rata kelas  $\leq 3$

K : Kurang dengan nilai rata-rata kelas  $\leq 2$

SK : Sangat kurang dengan nilai rata-rata kelas  $\leq 1$



**Gambar 13: Diagram Batang Peningkatan Skor Membaca Cerpen dari Pratindakan, Siklus I ke Siklus II**

Keterangan:

Aspek A : Analisis tokoh

Aspek B : Analisis latar

Aspek C : Analisis konflik

Aspek D : Analisis keterkaitan nilai-nilai cerpen dengan kehidupan sehari-hari

Aspek E : Analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen

Aspek F : Analisis gaya bahasa

Dari tabel 12 dan gambar 12 dapat disimpulkan telah terjadi peningkatan produk pada pembelajaran membaca cerpen pada siswa kelas XI bahasa SMA Muhammadiyah Wonosobo. Hasil belajar siswa yang dijelaskan pada tabel 4 (halaman 41) saat pratindakan yaitu hanya terdapat 1 siswa yang telah memenuhi standar KKM namun nilai rata-rata kelas hanya mencapai 59,75. Pada tabel 6 (halaman 52) siklus I terjadi peningkatan hasil belajar siswa yaitu terdapat 5 siswa yang tuntas KKM namun nilai rata-rata kelas pun belum mencapai KKM dengan nilai rata-rata 65,87. Pada tabel 8 (halaman 64) siklus II terjadi peningkatan 30 siswa telah memenuhi standar KKM atau semua siswa telah memenuhi standar KKM dengan nilai rata-rata 79,12 atau 90%, dengan demikian nilai hasil belajar siswa pada siswa siklus II yaitu  $\geq 76$ . Lebih jelasnya lagi bisa dilihat pada lampiran skor hasil membaca cerpen siswa.

Hasil belajar merupakan pengetahuan, kemampuan, dan nilai serta sikap yang diperoleh seseorang setelah mengikuti proses belajar. Pada umumnya hasil belajar atau prestasi belajar diukur dengan menggunakan tes formatif ataupun sumatis selama atau sesudah proses pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar siswa dimana pembelajaran membaca cerpen diperoleh dengan memberikan penugasan individu mengerjakan soal yang diberikan guru disertai tugas kelompok membuat ilustrasi gambar tokoh, *setting* dan suasana dari cerpen, hasil diskusi dan dialog dalam bermain peran disertai nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen. Dari penugasan kelompok membuat membuat gambar, hasil diskusi dan dialog dalam bermain peran disertai nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen. Dari penugasan tersebut diperoleh nilai

sebagai ukuran hasil belajar siswa mengenai membaca cerpen. Nilai individu dan hasil membaca cerpen dengan bermain cerita siswa dari pratindakan hingga siklus II bisa di lihat dalam gambar berikut.

SASTRA		No.	Date
<input type="checkbox"/>	Diyanti XI Bahasa		
<input type="checkbox"/>	# Senyum Karyamin.		
<input type="checkbox"/>	1. Karyamin : Sabar , Perhatian		
<input type="checkbox"/>	Saidah : Baik , perhatian		
<input type="checkbox"/>	2. Latar tempat : tepi sungai		
<input type="checkbox"/>	waktu : Pagi		
<input type="checkbox"/>	Suasana : Binggung		
<input type="checkbox"/>	3. Ketika perut Karyamin mulai lapar dan menolak		
<input type="checkbox"/>	untuk berhutang di warung Saidah.		
<input type="checkbox"/>	4. Saya sedih dan bingung karena harus berusaha		
<input type="checkbox"/>	menahan lapar		
<input type="checkbox"/>	5. Nilai Sosial		
<input type="checkbox"/>	6. Kesabaran yg luar biasa.		
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>	$2+2+2+1+2+2 = \frac{11}{30} \times 100 = 36$		
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			

You'll never know till you have tried

SINAR CUNIAL

Gambar 14: hasil belajar siswa pada pratindakan



Bincari Arbiyanti Chandra Dewi  
XI Bahasa.

70 70

**emoticon** can describe all of your emotions


Kamar 13.

- Sebutkan siapakah sadakah tokoh yang ada dalam cerpen? Kamar  
☐ Nomor 13! Jelaskan bagaimana karakter masing-masing tokoh!  
☐ => Wawan = Selalu ingin tahu urusan orang lain  
☐ => Toto = Penakut  
☐ => Ibu Kos = mempunyai sifat lembut, tetapi bisa marah saat  
☐ urusannya di usik.  
☐ Kamar 13 adalah tokoh yang baik dan jujur.
- Jelaskan secara singkat latar dlm cerpen tersebut!  
☐ => Seorang anak kos yang hidup di kota besar.  
☐ Kamar 13 adalah tokoh yang baik dan jujur.
- Tentukan dan jelaskan bagaimana konflik yg terjadi dlm cerpen tersebut!  
☐ => Konflik ini terjadi karena wawan penasaran terhadap isi yg ada didalam  
☐ kamar 13 dan ibu kos yg melarang niat wawan y masuk ke dalam  
☐ kamar tersebut tetapi wawan nekat y masuk dan mengetahui isi kamar  
☐ tersebut.  
☐ Kamar 13 adalah tokoh yang baik dan jujur.
- Saya akan meminta maaf kepada orang yg telah saya buat salah,  
☐ kemudian saya akan menceritakan kejadian yg sebenarnya.  
☐ Kamar 13 adalah tokoh yang baik dan jujur.
- Nilai moral.  
☐ Kamar 13 adalah tokoh yang baik dan jujur.  
☐ Kamar 13 adalah tokoh yang baik dan jujur.  
☐ Kamar 13 adalah tokoh yang baik dan jujur.
- Angka keramat yg dipercaya oleh orang ada unsur  
☐ kerangka  
☐ Kamar 13 adalah tokoh yang baik dan jujur.  
☐ Kamar 13 adalah tokoh yang baik dan jujur.

$3 + 3 + 4 + 4 + 3 + 4 = \frac{21}{30} \times 100 = 70$

(KIKY) Never give up, winner never stop trying

(()) big hug



Gambar 15: hasil belajar siswa pada siklus I

Tugas Sastra.		No. _____
		Date: _____
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	Menganalisis cerpen	Beti Regina Putri
<input type="checkbox"/>	"Pohon Hayat"	XI - Bahasa
<input type="checkbox"/>		07
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	1. Tokoh :	
<input type="checkbox"/>	① Aku : ① Percaya mitos	
<input type="checkbox"/>	=> Tapi entahlah, hati kecilku selalu mengatakan bahwa cerita nenek itu benar adanya.	
<input type="checkbox"/>	② Pemberani	
<input type="checkbox"/>	=> Tanpa izin Ibu, aku beringsut pergi menuju alun-alun kota.	
<input type="checkbox"/>	③ Pengayam	
<input type="checkbox"/>	=> Meski ruang kami berjauhan, setidaknya, setiap seminggu sekali, aku dan Ibu saling bertukar kabar, bersilang do'a.	
<input type="checkbox"/>	④ Nenek : ① Baik hati	
<input type="checkbox"/>	=> Begitu sampai di alun-alun kota, nenek langsung mengajakku ke pusat alun-alun, tempat dimana pohon itu <del>ada</del> berada.	
<input type="checkbox"/>	③ Ibu : ① Perhatian	
<input type="checkbox"/>	=> "Kian waktu, dunia kian renta. Nak, seperti juga Ibumu."	
<input type="checkbox"/>	Dari itu, pandai-pandai lah engkau menempatkan diri,"	
<input type="checkbox"/>	begitu nasihat Ibu yang terakhir yang sempat kurekam.	
<input type="checkbox"/>	② Pengayam	
<input type="checkbox"/>	=> "Kita hanya manusia yang naif dan rapuh, yang tak tahu apa-apa. Satu-satunya hal yang bisa kita lakukan adalah berjaga-jaga jika sewaktu-waktu nanti pohon kehidupan melepaskan kita dari tangkainya," Ibu membisikkan nasihat-nasihat itu dengan suara serak.	
<input type="checkbox"/>	2. Setting / Latar.	
<input type="checkbox"/>	Latar tempat : ① Alun-alun kota.	
<input type="checkbox"/>	=> Begitu sampai di alun-alun kota, nenek langsung mengajakku ke pusat alun-alun, tempat dimana pohon itu berada.	
<input type="checkbox"/>		

To be a winner, all you need is to give all you have

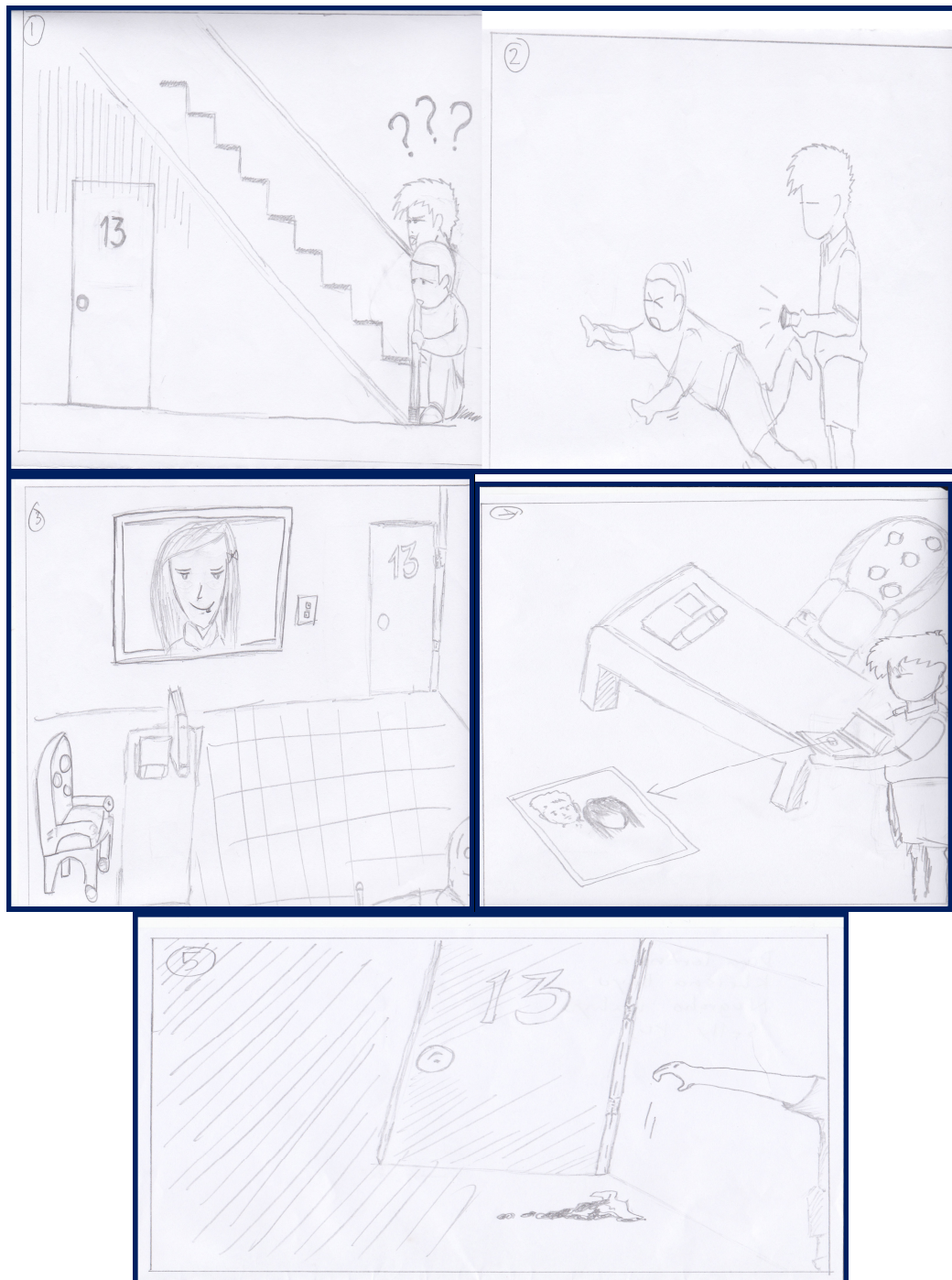
5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 2 = 27/30 x 100 = 90

BOS

**Gambar 16: hasil belajar siswa pada siklus II**

Dari gambar 13, 14, 15 di atas dapat disimpulkan bahwa nilai siswa dari pratindakan hingga siklus II mengalami peningkatan yang tadinya di bawah KKM 36, 70 dan diatas KKM 90.

Hasil penugasan membaca cerpen “Kamar Nomor 13”, yaitu membuat ilustrasi gambar, membuat dialog dalam bermain peran dan diskusi sebagai berikut.



**Gambar 17: hasil membuat ilustrasi gambar dari cerpen “kamar nomor 13”**



## KAMAR NOMOR 13

Aku wawan Surawan. Seorang pelajar yg kos disebuah rumah. Ada sesuatu yg selalu menarik perhatianku setiap aku berada di rumah itu. Kamar nomor 13. Kamar yg selalu terkunci dan dipercaya ada penghuninya. Saat pulang sekolah, dan melihat kamar itu membuatku ingin membukanya. Kulangkahkan kakiku menuju kamar 13 yg tersembunyi disudut gang dekat tangga. Ku tengok kiri kanan, ku putar ~~gagang~~ gagang pintu. Tiba-tiba!

Ibu kos : "Hai! Sudah ku bilang jangan dekat2 kamar itu!"

Wawan : "Aku cuma mau tahu isi kamar ini"

Ibu kos : "Tak ada apa2! Dan tolong jangan sekali2 membuka kamar ini!"

Ibu kos memandangku tajam dan menakutkan. Kemudian toto temanku datang menghampiri

Toto : "Gila kamu wan! Kamar itu tu berhantu!"

Wawan : "Oooh, kamu takut ya?"

Toto : "Siapa bilang? Aku cuma gak mau tau urusan orang lain"

Aku tetap ingin tahu ada apa dengan kamar nomor 13. Besoknya setelah jalan2 dengan toto, sekitar pukul 8 malam, aku mengajak toto untuk membuka kamar itu.

Wawan : "To, ayo ke kamar 13"

Toto : "Gausah deh, gak enak sama ibu kos"

Wawan : "Cuma buat have fun aja, lagian ibu kos gak pernah kesini kan?"

Akhirnya wawan mau kujakin masuk ke kamar 13. Kucongkel gagang pintu dan pintu pun terbuka.

Wawan : "Masuk to!"

Toto : "Kamu duluan aja deh"

Wawan : "Payah!"

Daklar kutekan disebelah lukisan gadis muda yg matanya memandang dg gerit, tapi agak tajam, senyumnya tipis senyum kelicikan. Toto tersandung sesuatu dan membuat sikunya berdarah. Toto mengucap deratnya mengundutkan tisu dan membuang tisu itu dikamar 13.

Toto : "Lukisan itu aneh"

Wawan : "Cantik tok, jadiin pacar aja to"

Aku membuka2 buku di meja. Kutemukan foto lama yg bergambar seorang gadis kecil berbaju merah dan seorang bapak disampingnya.

Toto : "Wan, keluar yuk"

Wawan : "Iyadeh, besok aku kesini sendiri"

Sejak pulang sekolah ia masuk kamar dan sorenya sakit. Bedannya panas dingin.

Wawan : "Ke dokter aja to"

Toto : "Siapa yg mau bawa? Kamu? Gara2 kamu ngajakin masuk kamar 13 ni aku jadi sakit"

Wawan : "Harusnya aku juga sakit, kan kita sama2 masuk kamar itu"

Aku memutuskan untuk membawa toto ke dokter. Aku keluar kamar dan melihat sekilas badan belakang seorang gadis muda berambut agak kebarat2an masuk ke kamar 13. Aku mengikutinya dan masuk ke kamar 13. Lampunya bergantian mati hidup mati hidup, pintunya pun terkunci

Wawan : "Ital, lampunya konslet apa ya?", ini pintu kenapa sih?"

Lola : "Hai wawwaan"

Wawan : "Siapa kamu? Doba muncul, jangan sembunyi2 gitu"

Lola : "Aku disini, kenapa kamu masuk kamarku?"

Wawan : "Aku gak tau ini kamarmu"

Gambar 18: hasil membuat dialog dari cerpen "kamar nomor 13"

Wawan : "Ngapain kamu kesini?"  
 Ronald : "Katanya kamu mau nyari kos baru. Ayo keburu malam!"  
 Sebelum aku meninggalkan rumah itu, aku ~~bertemu~~ berpamitan pada ibu kos dan sekaligus minta maaf karena telah masuk kamar itu tanpa izin.  
 Ibu kos : "Kamu sudah ku peringatkan sebelumnya."  
 Wawan : "Saya minta maaf bu."  
 Ibu kos : "Gadis dalam rumah itu adl anakku, suaminya seorang campuran Jerman dan Cina. Ia mati dibunuh oleh prang yg menculik anaknya. Ia melindungi dari tembakan para penculik. lalu anaknya mati tertembak oleh pacarnya yg ingin menolongnya. Berdoalah untuk ketenangan Ila dan ayahnya."  
 Ibu kos menangisi berseduk. Besoknya kuletakkan beberapa bunga mawar merah yg terkap oleh pita kuning. kutuliskan dalam kartu kecil bertuliskan "Untuk Ila manis, semoga kau selalu bahagia bersama ayahmu terkasih"

Nama kelompok : (Peran)

- Mawadah Kartika Dwi Rahmawati
- Cya Martuty
- Dyanti
- Nur Khasanah

XI-BAHASA

Gambar 19: hasil membuat dialog dari "cerpen kamar nomor 13"

Kelompok : - Beby Sofiyana  
 - Erlin Novicarina  
 - Fitri Endah .L.  
 - Gito Vilianti  
 - Tifa Hidayah

Kelas : XI Bahara

SASTRA INDONESIA

⇒ Mendiskusikan unsur intrinsik dan nilai-nilai pada cerpen "Kamar Nomor 13".

1. Tema : Misteri
2. Alur : campuran
3. Penokohan :
  - a. Wawan Gunawan : Pemberani, keras kepala,  
 Bukti : - Aku tetap ingin membuka kamar itu. Dan keinginanku itu semakin menjadi-jadi.  
 - Akan ku tuntutkan keberanianku padanya. Ia takkan menertawaku, atau malah aku yang akan menertawainya.
  - b. Toto : Penakut  
 Bukti : - "Aduh!" Toto tersandung sesuatu entah apa. Tapi, membuatnya agak sedikit ketakutan.  
 - Ku rasa Toto takut. Warahnya agak memucat setelah keluar dari kamar itu.
  - c. Ibu kos : Keras, tegas  
 Bukti : "Hah! Sudah kubilang, jangan dekat-dekat kamar itu!" Bentakan keras datang dari arah samping kiriku.
4. Latar :
  - a. Tempat : Kamar nomor 13 = kata-kata itu yang selalu muncul dihatiku, setiap kali melewati kamar 13.
  - b. Waktu : - pulang sekolah : Saat pulang dari sekolah dan melihat kamar itu. Membuatku ingin membukanya.  
 - Malam hari : Asyik! ini baru benar-benar asyik. Malam-malam begini menguntungi kamar yang dianggap angker.
  - c. Suasana : - sepi = Situasi saat itu sangat sepi, hanya beberapa anak kos yang sedang melintas kamar 13 tanpa peduli.  
 - Penakut = "Oke! Ngga ada apa penakut. Itu kan saklatnya."  
 - ketakutan : Itu semua membuatku takut.

Sudut pandang : orang pertama pelaku utama.

Amanat : jangan suka mencampuri urusan orang lain

Gambar 20: hasil diskusi siswa dari cerpen "kamar nomor 13"

#### **4. Tanggapan Guru Mengenai Penerapan Strategi Bermain Cerita**

Guru berpendapat bahwa penerapan strategi bermain cerita dalam pembelajaran membaca cerpen sudah sesuai karena karakteristik yang ada dalam strategi bermain cerita sesuai dengan materi yang disampaikan dan tujuan pembelajaran membaca cerpen yaitu memahami isinya. Akan tetapi ada kendala yang diawali siswa seperti belum terbiasa menggunakan strategi bermain cerita. Awalnya siswa belum terbiasa dan merasa bingung dengan strategi bermain cerita, tetapi lama kelamaan mereka cenderung memahami dan menikmati, guru juga merasa terbantu dengan adanya strategi bermain cerita ini karena mendapatkan ilmu baru tentang strategi pembelajaran.

Setelah penerapan strategi bermain cerita, hasil belajar yang dicapai oleh siswa meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil saat pratindakan dan setelah diberi tindakan, hasil belajar siswa meningkat. Oleh karena itu, hasil belajar siswa sudah memenuhi standardKKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 76. Siswa lebih antusias dalam pembelajaran membaca cerpen dengan strategi bermain cerita.

#### **5. Tanggapan Siswa Mengenai Penerapan Strategi Bermain Cerita**

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan siswa untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam, hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran membaca cerpen dengan strategi bermain cerita. Selama proses pembelajaran membaca cerpen dengan berbagai langkah-langkah pembelajaran yang dirancang membuat siswa

jauh memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen juga berpengaruh di kehidupan sehari-hari siswa.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siswa kelas XI Bahasa SMA Muhammadiyah Wonosobo dengan strategi bermain cerita dalam pembelajaran membaca cerpen, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup tinggi. Peningkatan yang terjadi dapat dilihat pada keberhasilan proses dan hasil.

##### **1. Keberhasilan Proses**

Peningkatan secara proses dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu (1) semangat belajar, (2) perhatian terhadap proses pembelajaran, (3) keaktifan, dan (4) proses belajar. Semangat belajar siswa meningkat setelah diberi tindakan dengan menggunakan strategi bermain cerita. Siswa tidak lagi merasa terbebani dengan diberikannya tugas membaca cerpen. Hal ini yang kemudian membuat semangat belajar siswa meningkat karena menikmati pembelajaran membaca cerpen. Kenyamanan siswa dalam pembelajaran membaca cerpen membuat siswa semakin fokus pada pembelajaran.

Keaktifan siswa turut mengalami peningkatan setelah diterapkannya strategi bermain cerita. Strategi bermain cerita memberikan solusi kepada siswa yang kesulitan memahami isi bacaan dalam cerpen. Dengan menggunakan langkah-langkah dalam pembelajaran membaca cerpen menggunakan strategi bermain cerita, siswa menjadi lebih mudah untuk memahami isi cerita dan unsur intrinsik dalam cerpen yang dibaca.

Proses belajar siswa meningkat pula setelah memahami dan menerapkan strategi bermain cerita dalam pembelajaran. Hal ini terjadi karena dengan meningkatnya aspek-aspek sebelumnya, berarti siswa telah mengalami proses belajar kearah yang lebih baik dengan peningkatan pada aspek-aspek sebelumnya.

Pada tahap pratindakan sebagian besar siswa memiliki kemampuan membaca cerpen yang masih kurang, kemudian meningkat menjadi cukup pada siklus I, meningkat menjadi baik dan sangat baik pada siklus II.

## 2. Keberhasilan Produk

Peningkatan secara produk dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu (1) analisis tokoh, (2) analisis latar, (3) analisis konflik, (4) analisis keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari, (5) analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen, (6) analisis gaya bahasa. Peningkatan secara produk dapat dilihat dari skor rata-rata kelas yang diperoleh dari tahap pratindakan hingga pada siklus II. Saat pratindakan skor rata-rata yang diperoleh adalah 59,75. Skor rata-rata tersebut kemudian meningkat lagi menjadi 65,87 pada siklus I dan peningkatan terakhir 79,12 pada siklus II. Dalam prosentase terdapat 90% atau 30 dari 33 siswa telah mencapai KKM. Hasil dari tindakan yang dilakukan hingga siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan produk.

## **B. Keterbatasan Penelitian**

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, peneliti dan guru kolaborator menyimpulkan bahwa dalam penelitian ini memiliki keterbatasan. Keterbatasan yang dimaksud adalah keterbatasan waktu. Ketika melakukan kegiatan bermain cerita dibutuhkan waktu yang lama untuk melakukan proses tersebut. Proses

dalam strategi bermain cerita yaitu membuat produk yang berupa hasil menggambar, berdiskusi, dan bermain peran. Khususnya dalam bermain peran dan menggambar, walaupun dari ketiga proses ada dua proses tersebut yang paling kreatif namun memiliki kekurangan juga yaitu butuh waktu yang lama.

### **C. Implikasi**

Hasil penelitian ini memunculkan implikasi yaitu pentingnya strategi pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik dan kondisi siswa. Salah satu alternatif strategi pembelajaran, khususnya pembelajaran membaca cerpen yang dapat digunakan adalah strategi bermain cerita. Strategi bermain cerita diharapkan bisa menjadi alternatif strategi pembelajaran membaca cerpen di SMA Muhammadiyah Wonosobo maupun di sekolah lain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi bermain cerita dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **D. Saran-Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan beberapa data yang ditemukan di lapangan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut.

#### **1. Saran Bagi Guru**

- a. Strategi bermain cerita dapat digunakan oleh guru dalam bidang studi bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah Wonosobo sebagai alternatif dalam penggunaan strategi pembelajaran dalam pelajaran membaca cerpen.
- b. Guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah Wonosobo hendaknya menerapkan strategi bermain cerita dalam

pembelajaran membaca cerpen karena strategi ini sudah terbukti telah meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2. Saran Bagi Siswa

- a. Berlandaskan temuan penelitian, siswa diharapkan dapat mempertahankan dan meningkatkan prestasi belajarnya, baik dalam bidang akademik maupun non akademik.
- b. Berlandaskan temuan penelitian, siswa diharapkan memiliki kepribadian yang baik sesuai dengan contoh nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen yang dibaca.

### Daftar Pustaka

- Aminudin. 2009. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Burns, A. 2010. *Doing Action Research in English Language Teaching: A Guide for Practitioners*. NY: Routledge.
- Dawud, dkk. 2004. *Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1996. *Membaca 2*. Jakarta: Depdikbud.
- Jabrohim. 1994. *Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Madya, Suwarsih. 2011. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan (Action Research)*. Bandung: Alfabeta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Sayuti, Suminto A. 2000. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.
- Tohari, Ahmad. 2013. *Kumpulan Cerpen Senyum Karyamin*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Walni, Sanggita. 2008. *Peningkatan Kemampuan Pembaca Pemahaman Karya Prosa dan Karakter Siswa dengan Strategi KIPPer*. Skripsi S1. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wiesendanger, Katherine D. 2001. *Strategies for Literacy Education*. New Jersey: Prentice Hall.
- Wiyatmi. 2009. *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Zainal, Mazhdar. 2012. "Pohon Hayat". *Laki-laki Pemanggul Goni*, hlm. 3-11. Jakarta: Kompas Media Nusantara.
- Zuchdi, Darmiyati. 2008. *Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca*. Yogyakarta: UNY Press.

Zulfahnur, Z.F, dkk. 1996. *Teori Sastra*. Jakarta: Departemen pendidikan dan kebudayaan.

**LAMPIRAN**

**Lampiran 1****Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

No.	Hari/tanggal	Kegiatan
1.	Rabu, 18 September 2013	Pratindakan
2.	Kamis, 19 September 2013	Siklus I pertemuan 1
3.	Rabu, 25 September 2013	Siklus I pertemuan 2
4.	Kamis, 26 September 2013	Siklus II pertemuan 1
5.	Rabu, 02 Oktober 2013	Siklus II pertemuan 2



## Lampiran 2

## Pedoman Lembar Observasi Siswa

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Semangat Belajar	<b>Sangat baik:</b> siswa mengikuti proses pembelajaran dengan semangat, antusias tinggi dan siswa aktif.	5
		<b>Baik:</b> siswa mengikuti proses pembelajaran dengan semangat, antusias siswa terhadap pembelajaran kurang dan siswa aktif.	4
		<b>Cukup:</b> siswa mengikuti proses pembelajaran dengan kurang semangat, antusias siswa terhadap pembelajaran kurang, siswa kurang aktif.	3
		<b>Kurang:</b> siswa mengikuti proses pembelajaran dengan kurang semangat, antusias siswa terhadap pembelajaran kurang, siswa tidak aktif.	2
		<b>Sangat kurang:</b> siswa tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, siswa tidak antusias dan siswa tidak aktif.	1
2.	Perhatian terhadap proses pembelajaran	<b>Sangat baik:</b> fokus siswa terhadap pembelajaran sangat tinggi, siswa berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran, siswa ikut berpartisipasi, dan mampu bekerjasama dengan siswa lain.	5
		<b>Baik:</b> fokus siswa terhadap pembelajaran masih terpecah konsentrasinya dengan hal-hal lain di luar pekerjaan, siswa hanya sedikit berpartisipasi tetapi kemampuan bekerjasama dengan siswa lain kurang.	4
		<b>Cukup:</b> fokus siswa terhadap pembelajaran masih kurang, siswa masih terpecah konsentrasinya dengan hal-hal lain di luar pembelajaran, masih ikut berpartisipasi tetapi kemampuan bekerjasama dengan siswa lain kurang.	3
		<b>Kurang:</b> fokus siswa terpecah dengan hal-hal lain di luar pembelajaran, siswa hanya sedikit berpartisipasi, kemampuan bekerjasama dengan siswa lain masih kurang.	2
		<b>Sangat kurang:</b> siswa bersikap tidak fokus pada pembelajaran dan cenderung tidak memperdulikan proses	1

		pembelajaran.	
3.	Keaktifan	<b>Sangat baik:</b> siswa sangat aktif bertanya dan memberi pendapat.	5
		<b>Baik:</b> siswa aktif bertanya, aktif bertanya dan memberikan pendapat.	4
		<b>Cukup:</b> siswa cukup aktif bertanya, dan memberikan pendapat.	3
		<b>Kurang:</b> siswa hanya mampu menyetujui pendapat siswa lain tanpa tanpa memberikan pendapat.	2
		<b>Sangat kurang:</b> siswa pasif, tidak bertanya, maupun memberikan pendapatnya.	1
4.	Proses belajar	<b>Sangat baik:</b> siswa tertib dan menjalankan tugasnya dengan sangat baik.	5
		<b>Baik:</b> siswa tertib dan menjalankan tugasnya dengan baik.	4
		<b>Cukup:</b> siswa kurang tertib dan menjalankan tugasnya dengan kurang baik.	3
		<b>Kurang:</b> siswa tidak tertib dan dan tidak dapat menjalankan tugasnya dengan baik.	2
		<b>Sangat kurang:</b> siswa tidak tertib dan tidak dapat menjalankan tugasnya dengan baik.	1
5	Jumlah Skor		20

## Lampiran 3

## Kisi-kisi Tes Kemampuan Membaca cerpen

## Pratindakan

Judul Cerpen	Tingkatan Bersastra Moody	Indikator	Nomor	Jumlah
“Senyum Karyamin”	Informasi: Kemampuan siswa dalam mengungkapkan unsur-unsur pokok (apa yang terjadi, di mana, kapan, berapa, nama-nama pelaku) suatu karya sastra.	Siswa mampu memahami siapa tokoh yang diungkapkan langsung oleh penulis cerpen.	1, 2	6 (Uraian)
		Siswa mampu memahami latar dalam cerpen.		
	Konsep : Kemampuan siswa mengorganisasikan unsur-unsur karya sastra.	Siswa mampu menemukan dan menjelaskan konflik yang terjadi dalam cerpen.	3	
	Tingkat perspektif: Kemampuan siswa untuk menghubungkan antara sesuatu yang ada dalam cerpen dengan sesuatu yang berada dalam di luar cerpen itu.	Siswa mampu menghubungkan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari.	4, 5	
		Siswa mampu menganalisis nilai-nilai yang terkandung di dalam cerpen.		
	Tingkat apresiasi: Kemampuan siswa memahami penggunaan bahasa atau kaitan antara bahasa sastra dan linguistik.	Siswa mampu mengapresiasi penggunaan bahasa atau kaitan bahasa sastra dan linguistik yang terkandung dalam cerpen.	6	

Sumber: Nurgiantoro, (2010:459-460)

**SOAL URAIAN PRATINDAKAN**

1. Sebutkan siapa sajakah tokoh yang ada dalam cerpen “Senyum Karyamin”! Jelaskan bagaimana karakter masing-masing tokoh!
2. Jelaskan secara singkat latar dalam cerpen tersebut!
3. Temukan dan jelaskan bagaimana konflik yang terjadi dalam cerpen tersebut!
4. Bagaimanakah jika peristiwa yang dialami oleh Karyamin terjadi dalam kehidupan sehari-hari kalian?
5. Menurut kalian, apakah nilai-nilai kehidupan yang dapat diteladani dalam cerpen “Senyum Karyamin”?
6. Dari cerpen tersebut dapatkah kalian jelaskan makna senyum dalam cerpen “Senyum Karyamin”?

### Kisi-kisi Soal Tes Kemampuan Membaca Cerpen

#### Siklus I

Judul Cerpen	Tingkatan Bersastra Moody	Indikator	Nomor	Jumlah
<b><i>“Kamar Nomor 13”</i></b>	Informasi: Kemampuan siswa dalam mengungkapkan unsur-unsur pokok (apa yang terjadi, di mana, kapan, berapa, nama-nama pelaku) suatu karya sastra.	Siswa mampu memahami siapa tokoh yang diungkapkan langsung oleh penulis cerpen.	1, 2	6 (Uraian)
		Siswa mampu memahami latar dalam cerpen.		
	Konsep : Kemampuan siswa mengorganisasikan unsur-unsur karya sastra.	Siswa mampu menemukan dan menjelaskan konflik yang terjadi dalam cerpen.	3	
	Tingkat perspektif: Kemampuan siswa untuk menghubungkan antara sesuatu yang ada dalam cerpen dengan sesuatu yang berada dalam di luar cerpen itu.	Siswa mampu menghubungkan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari.	4, 5	
		Siswa mampu menganalisis nilai-nilai yang terkandung di dalam cerpen.		
	Tingkat apresiasi: Kemampuan siswa memahami penggunaan bahasa atau kaitan antara bahasa sastra dan linguistik.	Siswa mampu mengapresiasi penggunaan bahasa atau kaitan bahasa sastra dan linguistik yang terkandung dalam cerpen.	6	

Sumber: Nurgiyantoro, (2010:459-460)

**SOAL URAIAN TINDAKAN**

1. Sebutkan siapa sajakah tokoh yang ada dalam cerpen “Kamar Nomor 13”! Jelaskan bagaimana karakter masing-masing tokoh!
2. Jelaskan secara singkat latar dalam cerpen tersebut!
3. Temukan dan jelaskan bagaimana konflik yang terjadi dalam cerpen tersebut!
4. Bagaimanakah jika peristiwa yang dialami oleh Wawan terjadi dalam kehidupan sehari-hari kalian?
5. Menurut kalian, apakah nilai-nilai kehidupan yang dapat diteladani dalam cerpen “Kamar Nomor 13”?
6. Dari cerpen tersebut dapatkah kalian jelaskan makna angka 13 dalam cerpen “Kamar Nomor 13”?

### Kisi-kisi Soal Tes Kemampuan Membaca Cerpen

#### Siklus II

Judul Cerpen	Tingkatan Bersastra Moody	Indikator	Nomor	Jumlah
“Pohon Hayat”	Informasi: Kemampuan siswa dalam mengungkapkan unsur-unsur pokok (apa yang terjadi, di mana, kapan, berapa, nama-nama pelaku) suatu karya sastra.	Siswa mampu memahami siapa tokoh yang diungkapkan langsung oleh penulis cerpen.	1, 2	6 (Uraian)
		Siswa mampu memahami latar dalam cerpen.		
	Konsep : Kemampuan siswa mengorganisasikan unsur-unsur karya sastra.	Siswa mampu menemukan dan menjelaskan konflik yang terjadi dalam cerpen.	3	
	Tingkat perspektif: Kemampuan siswa untuk menghubungkan antara sesuatu yang ada dalam cerpen dengan sesuatu yang berada dalam di luar cerpen itu.	Siswa mampu menghubungkan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari.	4, 5	
		Siswa mampu menganalisis nilai-nilai yang terkandung di dalam cerpen.		
	Tingkat apresiasi: Kemampuan siswa memahami penggunaan bahasa atau kaitan antara bahasa sastra dan linguistik.	Siswa mampu mengapresiasi penggunaan bahasa atau kaitan bahasa sastra dan linguistik yang terkandung dalam cerpen.	6	

Sumber: Nurgiyantoro, (2010:459-460)

**SOAL URAIAN TINDAKAN**

1. Sebutkan siapa sajakah tokoh yang ada dalam cerpen “Pohon Hayat”! Jelaskan bagaimana karakter masing-masing tokoh!
2. Jelaskan secara singkat latar dalam cerpen tersebut!
3. Jelaskan bagaimana konflik yang terjadi dalam cerpen tersebut!
4. Bagaimanakah jika peristiwa yang dialami oleh Aku terjadi dalam kehidupan sehari-hari kalian?
5. Menurut kalian, apakah nilai-nilai kehidupan yang dapat diteladani dalam cerpen “Pohon Hayat”?
6. Dari cerpen tersebut dapatkah kalian jelaskan makna pohon hayat dalam cerpen “Pohon Hayat”?



### Pedoman Penilaian Membaca Cerpen

No.	Aspek	Indikator	Skor	Skor Maks
1.	Analisis tokoh	<b>Sangat Baik:</b> siswa dapat menentukan dan memaparkan watak tokoh dengan sangat jelas.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa dapat menentukan dan memaparkan watak tokoh dengan jelas.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa dapat menentukan dan memaparkan watak tokoh dengan cukup jelas.	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang dapat menentukan dan memaparkan watak tokoh dengan jelas.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak dapat menentukan dan memaparkan watak tokoh dengan jelas.	1	
2.	Analisis latar	<b>Sangat Baik:</b> siswa dapat menjelaskan tempat, waktu dan suasana dengan sangat baik.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa dapat menjelaskan tempat, waktu dan suasana dengan baik.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa dapat menjelaskan tempat, waktu dan suasana dengan cukup baik.	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang dapat menjelaskan tempat, waktu dan suasana dengan baik.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak dapat menjelaskan tempat, waktu dan suasana sangat dengan baik.	1	
3.	Analisis konflik	<b>Sangat Baik:</b> siswa dapat memaparkan konflik yang terjadi dengan sangat jelas.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa dapat memaparkan konflik yang terjadi dengan jelas.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa dapat memaparkan konflik yang terjadi dengan cukup jelas.	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang dapat memaparkan konflik yang terjadi dengan jelas.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak dapat memaparkan konflik yang terjadi dengan jelas.	1	
4.	Analisis keterkaitan nilai-nilai cerpen dengan kehidupan sehari-hari	<b>Sangat Baik:</b> siswa mampu memaparkan keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari dengan sangat jelas.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa mampu memaparkan keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari dengan jelas.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa mampu memaparkan keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen	3	

		dengan kehidupan sehari-hari dengan cukup jelas..		
		<b>Kurang:</b> siswa kurang mampu memaparkan keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari dengan jelas.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak mampu memaparkan keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari.	1	
5.	Analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen	<b>Sangat Baik:</b> siswa mampu menentukan dan memaparkan nilai-nilai dalam cerpen dengan sangat jelas.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa mampu menentukan dan memaparkan nilai-nilai dalam cerpen dengan jelas.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa mampu menentukan dan memaparkan nilai-nilai dalam cerpen dengan cukup jelas.	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang mampu menentukan dan memaparkan nilai-nilai dalam cerpen dengan jelas.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak mampu menentukan dan memaparkan nilai-nilai dalam cerpen dengan jelas.	1	
6.	Analisis gaya bahasa	<b>Sangat Baik:</b> siswa mampu menjelaskan permajasan dalam cerpen dengan sangat baik.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa mampu menjelaskan permajasan dalam cerpen dengan baik.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa mampu menjelaskan permajasan dalam cerpen dengan cukup baik.	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang mampu menjelaskan permajasan dalam cerpen dengan baik.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak mampu menjelaskan permajasan dalam cerpen dengan baik.	1	
Jumlah Skor		30		

## Lampiran 4

### SILABUS

Nama Sekolah : SMA MUHAMMADIYAH WONOSOBO

Mata Pelajaran : Sastra

Kelas/Program : XI/Bahasa

Semester : 1

Standar Kompetensi : Membaca

3. Memahami cerita pendek, novel, dan hikayat

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Pengalaman Belajar	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber/Bahan/Alat	Karakter
3.1 Menganalisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerita pendek	Cerpen <ul style="list-style-type: none"> <li>• peristiwa-peristiwa</li> <li>• konflik</li> <li>• perbedaan (penyebab konflik, konflik, dan peristiwa)</li> <li>• perwatakan</li> <li>• latar</li> <li>• nilai-nilai</li> </ul>	<u>TM</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca cerpen</li> <li>• Mengidentifikasi (peristiwa-peristiwa, konflik, watak, latar, dan nilai-nilai) dalam cerpen</li> <li>• Mendiskusikan unsur-unsur intrinsik cerpen (peristiwa-peristiwa, watak, konflik, latar, dan nilai-nilai) yang ditemukan</li> <li>• Merangkum hasil diskusi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi peristiwa-peristiwa yang terdapat dalam cerpen dengan bukti-bukti yang mendukung</li> <li>• Mengidentifikasi konflik dalam cerpen</li> <li>• Menyimpulkan perwatakan (karakterisasi) dalam cerpen dengan bukti yang mendukung</li> <li>• Menjelaskan latar yang digunakan pengarang dan fungsinya untuk mendukung penokohan</li> <li>• Menganalisis nilai-nilai yang</li> </ul>	<u>Jenis Tagihan:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tugas individu</li> <li>• kelompok</li> </ul> <u>Bentuk Instrumen:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• uraian bebas</li> <li>• pilihan ganda</li> </ul>	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• cerpen</li> <li>• buku teks yang terkait</li> <li>• internet</li> <li>• surat kabar</li> <li>• majalah</li> <li>• buku pelengkap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kritis</li> <li>• kreatif</li> </ul>

		<p><b><u>PT</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca cerpen</li> <li>• Menganalisis peristiwa, konflik, watak, latar dan nilai-nilai yang terkandung</li> </ul> <p><b><u>KMTT</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi peristiwa, konflik, dan peristiwa dari membaca cerpen, novel, hikayat yang ada di buku, majalah dan surat kabar</li> </ul>	<p>terdapat dalam cerita pendek.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghubungkan nilai-nilai tersebut dengan kehidupan sehari-hari.</li> </ul>				
--	--	--	---	--	--	--	--

## Lampiran 5

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

#### Pratindakan

<b>Nama Sekolah</b>	<b>: SMA Muhammadiyah Wonosobo</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Bahasa Indonesia</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: XI Bahasa / 1</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 2 x 45 menit</b>
<b>Standar Kompetensi</b>	<b>: Membaca</b>
	<b>3. Memahami cerita pendek, novel dan hikayat.</b>
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>: 3.1 Menganalisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerita pendek.</b>

#### A. Indikator

1. Mengidentifikasi peristiwa-peristiwa yang terdapat dalam cerpen dengan bukti-bukti yang mendukung.
2. Mengidentifikasi konflik dalam cerpen.
3. Menyimpulkan perwatakan (karakterisasi) dalam cerpen dengan bukti yang mendukung.
4. Menjelaskan latar yang digunakan pengarang dan fungsinya untuk mendukung penokohan.
5. Menganalisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerita pendek.
6. Menghubungkan nilai-nilai tersebut dengan kehidupan sehari-hari.

#### B. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengidentifikasi peristiwa-peristiwa yang terdapat dalam cerpen dengan bukti-bukti yang mendukung.
2. Siswa mampu mengidentifikasi konflik dalam cerpen.
3. Siswa mampu menyimpulkan perwatakan (karakterisasi) dalam cerpen dengan bukti yang mendukung.
4. Siswa mampu menjelaskan latar yang digunakan pengarang dan fungsinya untuk mendukung penokohan.
5. Siswa mampu menganalisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerita pendek.
6. Siswa mampu menghubungkan nilai-nilai tersebut dengan kehidupan sehari-hari.

### C. Materi Pembelajaran

#### 1. Pengertian Cerpen

Cerpen merupakan karya prosa fiksi yang dapat selesai dibaca dalam sekali duduk dan ceritanya cukup dapat membangkitkan efek tertentu dalam diri pembaca (Sayuti, 2000:9). Unsur-unsur intrinsik cerpen meliputi:

- Tema merupakan makna cerita, gagasan sentral, atau dasar cerita. Tema pada dasarnya merupakan sejenis komentar terhadap subjek atau pokok masalah, baik secara eksplisit maupun implisit. Dalam tema terkandung sikap pengarang terhadap subjek atau pokok cerita. Tema memiliki fungsi untuk menyatukan unsur-unsur lainnya. Disamping itu, juga berfungsi untuk melayani visi atau responsi pengarang terhadap pengalaman dan hubungan totalnya dengan jagat raya (Sayuti, 2000:186).
- Tokoh atau penokohan adalah para pelaku yang terdapat dalam sebuah fiksi. Tokoh dalam fiksi adalah ciptaan pengarang, meskipun dapat juga merupakan gambaran dari orang-orang yang hidup di alam nyata (Sayuti, 2000:68).
- Menurut Sayuti, (2000:31) Alur atau plot adalah rangkaian peristiwa yang disusun berdasarkan hubungan kausalitas. Secara garis besar alur dibagi menjadi tiga bagian yaitu awal, tengah dan akhir.
- Latar dibedakan menjadi tiga macam yaitu latar tempat, waktu dan sosial. Latar tempat berkaitan dengan masalah geografis. Di lokasi mana peristiwa itu terjadi, di desa apa, kota apa dan sebagainya. Latar waktu berkaitan dengan masalah waktu, hari, jam maupun historis. Latar sosial berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat (Sayuti, 2000:127).
- Sudut pandang atau *point of view* memasalahkan siapa yang bercerita, merupakan pilihan atau ketentuan pengarang yang akan berpengaruh sekali dalam menentukan cerita yang dituturkan kepada pembaca. Masing-masing pengarang memiliki pandangan hidup, kepercayaan, dan temperamen yang berbeda-beda. Dengan demikian, penentuan pengarang tentang siapa yang akan menceritakan segala sesuatu dalam fiksi berpengaruh sekali dalam wujud cerita (Sayuti, 2000:157). Sudut pandang dibagi menjadi sudut pandang orang pertama: *aku* dan sudut pandang orang ketiga: *dia*, atau *dia* *maha tahu* (Wiyatmi, 2009:40).
- Gaya bahasa merupakan cara pengungkapan seorang yang khas bagi seorang pengarang. Gaya bahasa meliputi penggunaan diksi

(pilihan kata), imajeri (citraan), dan sintaksis (pilihan pola kalimat) (Wiyatmi, 2009:42).

2. Kutipan cerpen “Senyum Karyamin”

**D. Metode Pembelajaran**

1. Tanya jawab
2. Diskusi
3. Penugasan

**E. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran**

<b>Kegiatan Awal</b>	<b>Waktu</b>
<b>Pendahuluan</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memastikan kesiapan siswa sebelum pelaksanaan KBM.</li> <li>b. Siswa dan guru berdoa sebelum pelaksanaan KBM.</li> <li>c. Guru mengecek kehadiran siswa.</li> <li>d. Guru menjelaskan dengan singkat tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang akan dicapai</li> <li>e. Guru memberi apersepsi berupa pertanyaan lisan terkait materi pembelajaran.</li> </ol>	<b>15 menit</b>
<b>Kegiatan Inti</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Eksplorasi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk mengawali, guru dan siswa bertanya jawab tentang cerpen dan cerpen apa yang pernah siswa baca.</li> <li>• Guru dan siswa bertanya jawab mengenai unsur intrinsik cerpen.</li> <li>• Siswa mengidentifikasi unsur intrinsik (penokohan, latar, konflik dan amanat) cerpen yang telah dibaca.</li> </ul> </li> <li>b. Elaborasi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa diminta duduk membentuk kelompok.</li> <li>• Siswa menganalisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerita pendek.</li> <li>• Siswa mengaitkan nilai-nilai yang terdapat dengan kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Siswa melaporkan hasil kerjanya.</li> </ul> </li> <li>c. Konfirmasi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru dan siswa menyimpulkan tentang hal-hal yang belum diketahui dalam pembelajaran</li> </ul> </li> </ol>	<b>65 menit</b>

membaca cerpen. • Guru menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui dalam pembelajaran membaca cerpen.	
<b>Kegiatan Akhir</b>	
a. Guru dan siswa mengevaluasi pembelajaran. b. Guru memberikan tugas di luar kelas atau di rumah untuk memperbaiki kembali cerpen yang dianalisis apabila ada yang kurang tepat. c. Guru memberitahu pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.	<b>10 menit</b>

#### F. Sumber Belajar

1. Buku Pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI
2. Cerpen “Senyum Karyamin” (Kumpulan cerpen Senyum Karyamin, Hlm. 1-6)

#### G. Penilaian

1. Jenis Tagihan : Individu
2. Instrumen Penilaian : Uraian
3. Soal :
  - 1) Sebutkan siapa sajakah tokoh yang ada dalam cerpen “Senyum Karyamin”! Jelaskan bagaimana karakter masing-masing tokoh!
  - 2) Jelaskan secara singkat latar dalam cerpen tersebut!
  - 3) Temukan dan jelaskan bagaimana konflik yang terjadi dalam cerpen tersebut!
  - 4) Bagaimanakah jika peristiwa yang dialami oleh Karyamin terjadi dalam kehidupan sehari-hari kalian?
  - 5) Menurut kalian, apakah nilai-nilai kehidupan yang dapat diteladani dalam cerpen “Senyum Karyamin”?
  - 6) Dari cerpen tersebut dapatkah kalian jelaskan makna senyum dalam cerpen “Senyum Karyamin”?



**Tabel 1: Pedoman Penilaian Membaca Cerpen**

No.	Aspek	Indikator	Skor	Skor Maks
1.	Analisis tokoh	<b>Sangat Baik:</b> siswa dapat menentukan dan memaparkan watak tokoh dengan sangat jelas.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa dapat menentukan dan memaparkan watak tokoh dengan jelas.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa dapat menentukan dan memaparkan watak tokoh dengan cukup jelas.	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang dapat menentukan dan memaparkan watak tokoh dengan jelas.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak dapat menentukan dan memaparkan watak tokoh dengan jelas.	1	
2.	Analisis latar	<b>Sangat Baik:</b> siswa dapat menjelaskan tempat, waktu dan suasana dengan sangat baik.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa dapat menjelaskan tempat, waktu dan suasana dengan baik.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa dapat menjelaskan tempat, waktu dan suasana dengan cukup baik.	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang dapat menjelaskan tempat, waktu dan suasana dengan baik.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak dapat menjelaskan tempat, waktu dan suasana sangat dengan baik.	1	
3.	Analisis konflik	<b>Sangat Baik:</b> siswa dapat memaparkan konflik yang terjadi dengan sangat jelas.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa dapat memaparkan konflik yang terjadi dengan jelas.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa dapat memaparkan konflik yang terjadi dengan cukup jelas.	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang dapat memaparkan konflik yang terjadi dengan jelas.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak dapat memaparkan konflik yang terjadi dengan jelas.	1	
4.	Analisis keterkaitan nilai-nilai cerpen dengan kehidupan sehari-hari	<b>Sangat Baik:</b> siswa mampu memaparkan keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari dengan sangat jelas.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa mampu memaparkan keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari dengan	4	

		jelas.		
		<b>Cukup:</b> siswa mampu memaparkan keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari dengan cukup jelas..	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang mampu memaparkan keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari dengan jelas.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak mampu memaparkan keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari.	1	
5.	Analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen	<b>Sangat Baik:</b> siswa mampu menentukan dan memaparkan nilai-nilai dalam cerpen dengan sangat jelas.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa mampu menentukan dan memaparkan nilai-nilai dalam cerpen dengan jelas.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa mampu menentukan dan memaparkan nilai-nilai dalam cerpen dengan cukup jelas.	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang mampu menentukan dan memaparkan nilai-nilai dalam cerpen dengan jelas.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak mampu menentukan dan memaparkan nilai-nilai dalam cerpen dengan jelas.	1	
6.	Analisis gaya bahasa	<b>Sangat Baik:</b> siswa mampu menjelaskan permajasan dalam cerpen dengan sangat baik.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa mampu menjelaskan permajasan dalam cerpen dengan baik.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa mampu menjelaskan permajasan dalam cerpen dengan cukup baik.	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang mampu menjelaskan permajasan dalam cerpen dengan baik.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak mampu menjelaskan permajasan dalam cerpen dengan baik.	1	
Jumlah Skor		30		

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{skor Maksimal (30)}} \times \text{Skor Ideal (100)}$$

**Wonosobo, 18 September 2013**

**Mengetahui,**

**Guru Mapel Bahasa Indonesia**

**Mahasiswa Peneliti**

**R. Budi Prasetyo, S.Pd.**

**NBM 1071364**

**Kartika Octianasari**

**NIM 09201244065**

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

### **Siklus I (Pertemuan 1 dan 2)**

**Sekolah : SMA Muhammadiyah Wonosobo**

**Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia**

**Kelas/Semester : XI Bahasa/1**

**Alokasi Waktu : 4 x 45 menit**

**Standar Kompetensi : Membaca**

**3. Memahami cerita pendek, novel dan hikayat.**

**Kompetensi Dasar : 3.1 Menganalisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerita pendek.**

#### **A. Indikator**

1. Mengidentifikasi peristiwa-peristiwa yang terdapat dalam cerpen dengan bukti-bukti yang mendukung.
2. Mengidentifikasi konflik dalam cerpen.
3. Menyimpulkan perwatakan (karakterisasi) dalam cerpen dengan bukti yang mendukung.
4. Menjelaskan latar yang digunakan pengarang dan fungsinya untuk mendukung penokohan.
5. Menganalisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerita pendek.
6. Menghubungkan nilai-nilai tersebut dengan kehidupan sehari-hari.

#### **B. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa mampu mengidentifikasi peristiwa-peristiwa yang terdapat dalam cerpen dengan bukti-bukti yang mendukung.
2. Siswa mampu mengidentifikasi konflik dalam cerpen.
3. Siswa mampu menyimpulkan perwatakan (karakterisasi) dalam cerpen dengan bukti yang mendukung.
4. Siswa mampu menjelaskan latar yang digunakan pengarang dan fungsinya untuk mendukung penokohan.
5. Siswa mampu menganalisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerita pendek.

6. Siswa mampu menghubungkan nilai-nilai tersebut dengan kehidupan sehari-hari.

### C. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Cerpen
2. Unsur Cerpen.
3. Strategi bermain cerita.
4. Cerpen “Kamar Nomor 13”

### D. Metode/strategi Pembelajaran

- Strategi bermain cerita

### E. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan awal	Waktu
Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memastikan kesiapan siswa sebelum pelaksanaan KBM.</li> <li>b. Siswa dan guru berdoa sebelum pelaksanaan KBM.</li> <li>c. Guru mengecek kehadiran siswa.</li> <li>d. Guru menjelaskan dengan singkat tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang akan dicapai</li> </ol>	15 menit
Kegiatan inti	65 menit
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eksplorasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Untuk mengawali kegiatan pembelajaran guru dan siswa bertanya jawab mengenai unsur intrinsik cerpen.</li> <li>b. Siswa mengidentifikasi unsur intrinsik (penokohan, latar, konflik dan amanat) cerpen yang telah dibaca.</li> <li>c. Siswa memahami contoh analisis unsur intrinsik cerpen</li> <li>d. Guru menjelaskan pengertian dan langkah-langkah strategi bermain cerita.</li> </ol> </li> <li>2. Elaborasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Sebelum masuk kegiatan belajar mengajar guru meminta siswa untuk duduk di tempat yang santai dan membentuk kelompok, kelompok ini dibagi menjadi kelompok menggambar, diskusi dan bermain peran. Satu kelompok terdiri dari 4 anak (dua perempuan dan dua laki-laki).</li> </ol> </li> </ol>	

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>b. Langkah pertama, sebelum siswa membaca cerpen, guru memberikan penjelasan dan aturan mengenai strategi bermain cerita ini, kemudian menentukan tema yang akan dibahas.</li> <li>c. Langkah kedua, setelah menentukan tema selanjutnya guru memberikan bacaan yang akrab/sering didengar oleh siswa. Guru dan siswa berdiskusi untuk menentukan bacaan apa yang mereka sering baca sesuai dengan tema yang telah ditentukan.</li> <li>d. Langkah ketiga, pada tahap ini proses bermain cerita dimulai, pada kelompok gambar, siswa ditugaskan untuk membaca cerpen kemudian menggambar/membuat ilustrasi tokoh, <i>setting</i>, suasana dari cerpen yang dibaca menurut pemahamannya.</li> <li>e. Langkah keempat, pada kelompok diskusi, masing-masing siswa membaca cerpen dan siswa diharapkan saling bertukar pikiran agar menemukan satu pendapat yang sama dari berbagai pendapat yang berbeda. Mereka berdiskusi untuk menentukan unsur intrinsik yang terdapat dalam cerpen yang telah dibaca.</li> <li>f. Langkah kelima, pada kelompok bermain peran, siswa membaca cerpen dan diharapkan dapat memainkan tokoh yang diceritakan dalam cerpen tersebut sesuai dengan karakter tokoh yang mereka pahami menurut pemahaman mereka sendiri. Pada kelompok ini siswa ditugaskan untuk membuat dialog terlebih dahulu untuk kemudian mempresentasikannya di depan kelas.</li> <li>g. Langkah keenam, perwakilan dari setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.</li> <li>h. Langkah ketujuh, guru dan siswa berdiskusi untuk membahas cerpen yang telah dibaca. Guru membantu</li> </ul> |  |
|--|--|

<p>siswa untuk bertindak keluar cerita, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang menghubungkan cerita dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari mereka. Misalnya, “dalam cerpen “Kamar Nomor 13” apakah kalian/teman kalian pernah mengalami kejadian seperti yang Wawan alami?”</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Langkah kedelapan, setelah itu, siswa diminta menganalisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerita pendek yang mereka baca dan menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari.</li> <li>j. Langkah kesembilan, setelah langkah-langkah di atas selesai, kegiatan dilanjutkan dengan meminta siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru mengenai cerpen yang telah dibaca yaitu berkaitan dengan unsur-unsur intrinsik cerpen sebagai tindak evaluasi.</li> </ol> <p>3. Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru merefleksi hasil pembelajaran</li> <li>b. Guru dan siswa menyimpulkan tentang hal-hal yang belum diketahui dalam pembelajaran membaca cerpen.</li> <li>c. Guru menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui dalam pembelajaran membaca cerpen.</li> </ol>	
<p>Kegiatan akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan siswa mengevaluasi pembelajaran.</li> <li>2. Guru memberikan tugas di luar kelas atau di rumah untuk memperbaiki kembali cerpen yang dianalisis apabila ada yang kurang tepat.</li> <li>3. Guru memberitahu pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</li> </ol>	10 menit

## F. Sumber Belajar

1. Cerpen “Kamar Nomor 13” (Sumber: Erlangga kelas X Hlm. 39-43)

## G. Penilaian

1. Jenis Tagihan : tugas kelompok dan individu.
2. Instrumen Penilaian : Uraian
3. Soal :
  - 1) Sebutkan siapa sajakah tokoh yang ada dalam cerpen “Kamar Nomor 13”! Jelaskan bagaimana karakter masing-masing tokoh!
  - 2) Jelaskan secara singkat latar dalam cerpen tersebut!
  - 3) Temukan dan jelaskan bagaimana konflik yang terjadi dalam cerpen tersebut!
  - 4) Bagaimanakah jika peristiwa yang dialami oleh Wawan terjadi dalam kehidupan sehari-hari kalian?
  - 5) Menurut kalian, apakah nilai-nilai kehidupan yang dapat diteladani dalam cerpen “Kamar Nomor 13”?
  - 6) Dari cerpen tersebut dapatkah kalian jelaskan makna angka 13 dalam cerpen “Kamar Nomor 13”?

**Tabel 2: Pedoman Penilaian Membaca Cerpen**

No.	Aspek	Indikator	Skor	Skor Maks
1.	Analisis tokoh	<b>Sangat Baik:</b> siswa dapat menentukan dan memaparkan watak tokoh dengan sangat jelas.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa dapat menentukan dan memaparkan watak tokoh dengan jelas.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa dapat menentukan dan memaparkan watak tokoh dengan cukup jelas.	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang dapat menentukan dan memaparkan watak tokoh dengan jelas.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak dapat menentukan dan memaparkan watak tokoh dengan jelas.	1	
2.	Analisis latar	<b>Sangat Baik:</b> siswa dapat menjelaskan tempat, waktu dan suasana dengan sangat baik.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa dapat menjelaskan tempat, waktu dan suasana dengan	4	



		baik.		
		<b>Cukup:</b> siswa dapat menjelaskan tempat, waktu dan suasana dengan cukup baik.	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang dapat menjelaskan tempat, waktu dan suasana dengan baik.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak dapat menjelaskan tempat, waktu dan suasana sangat dengan baik.	1	
3.	Analisis konflik	<b>Sangat Baik:</b> siswa dapat memaparkan konflik yang terjadi dengan sangat jelas.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa dapat memaparkan konflik yang terjadi dengan jelas.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa dapat memaparkan konflik yang terjadi dengan cukup jelas.	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang dapat memaparkan konflik yang terjadi dengan jelas.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak dapat memaparkan konflik yang terjadi dengan jelas.	1	
4.	Analisis keterkaitan nilai-nilai cerpen dengan kehidupan sehari-hari	<b>Sangat Baik:</b> siswa mampu memaparkan keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari dengan sangat jelas.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa mampu memaparkan keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari dengan jelas.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa mampu memaparkan keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari dengan cukup jelas..	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang mampu memaparkan keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari dengan jelas.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak mampu memaparkan keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari.	1	
5.	Analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen	<b>Sangat Baik:</b> siswa mampu menentukan dan memaparkan nilai-nilai dalam cerpen dengan sangat jelas.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa mampu menentukan dan memaparkan nilai-nilai dalam cerpen dengan jelas.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa mampu menentukan dan memaparkan nilai-nilai dalam cerpen dengan cukup jelas.	3	

		<b>Kurang:</b> siswa kurang mampu menentukan dan memaparkan nilai-nilai dalam cerpen dengan jelas.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak mampu menentukan dan memaparkan nilai-nilai dalam cerpen dengan jelas.	1	
6.	Analisis gaya bahasa	<b>Sangat Baik:</b> siswa mampu menjelaskan permajasan dalam cerpen dengan sangat baik.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa mampu menjelaskan permajasan dalam cerpen dengan baik.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa mampu menjelaskan permajasan dalam cerpen dengan cukup baik.	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang mampu menjelaskan permajasan dalam cerpen dengan baik.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak mampu menjelaskan permajasan dalam cerpen dengan baik.	1	
Jumlah Skor		30		

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{skor Maksimal (30)}} \times \text{Skor Ideal (100)}$$

Wonosobo, 19, 25 September 2013

Mengetahui,

Guru Mapel Bahasa Indonesia

Mahasiswa Peneliti

**R. Budi Prasetyo, S.Pd.**  
**NBM 1071364**

**Kartika Octianasari**  
**NIM 09201244065**

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

### Siklus II (Pertemuan 1 dan 2)

**Sekolah : SMA Muhammadiyah Wonosobo**

**Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia**

**Kelas/Semester : XI Bahasa/1**

**Alokasi Waktu : 4 x 45 menit**

**Standar Kompetensi : Membaca**

**3. Memahami cerita pendek, novel dan hikayat.**

**Kompetensi Dasar : 3.1 Menganalisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerita pendek.**

#### **A. Indikator**

1. Mengidentifikasi peristiwa-peristiwa yang terdapat dalam cerpen dengan bukti-bukti yang mendukung.
2. Mengidentifikasi konflik dalam cerpen.
3. Menyimpulkan perwatakan (karakterisasi) dalam cerpen dengan bukti yang mendukung.
4. Menjelaskan latar yang digunakan pengarang dan fungsinya untuk mendukung penokohan.
5. Menganalisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerita pendek.
6. Menghubungkan nilai-nilai tersebut dengan kehidupan sehari-hari.

#### **B. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa mampu mengidentifikasi peristiwa-peristiwa yang terdapat dalam cerpen dengan bukti-bukti yang mendukung.
2. Siswa mampu mengidentifikasi konflik dalam cerpen.
3. Siswa mampu menyimpulkan perwatakan (karakterisasi) dalam cerpen dengan bukti yang mendukung.
4. Siswa mampu menjelaskan latar yang digunakan pengarang dan fungsinya untuk mendukung penokohan.
5. Siswa mampu menganalisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerita pendek.

6. Siswa mampu menghubungkan nilai-nilai tersebut dengan kehidupan sehari-hari.

### **C. Materi Pembelajaran**

1. Pengertian Cerpen
2. Unsur Cerpen
3. Strategi bermain cerita
4. Cerpen “Pohon Hayat”

### **D. Metode/strategi Pembelajaran**

- Strategi bermain cerita

### **E. Langkah-langkah Pembelajaran**

Kegiatan awal	Waktu
Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memastikan kesiapan siswa sebelum pelaksanaan KBM.</li> <li>b. Siswa dan guru berdoa sebelum pelaksanaan KBM.</li> <li>c. Guru mengecek kehadiran siswa.</li> <li>d. Guru menjelaskan dengan singkat tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang akan dicapai</li> </ol>	15 menit
Kegiatan inti <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eksplorasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Untuk mengawali kegiatan pembelajaran guru dan siswa bertanya jawab mengenai unsur intrinsik cerpen.</li> <li>b. Guru mengingatkan lagi langkah-langkah strategi bermain cerita.</li> </ol> </li> <li>2. Elaborasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Sebelum masuk kegiatan belajar mengajar mintalah siswa untuk duduk di tempat yang santai dan membentuk kelompok, kelompok ini dibagi menjadi kelompok menggambar, diskusi dan bermain peran. Satu kelompok terdiri dari 4 anak (dua perempuan dan dua laki-laki).</li> <li>b. Langkah pertama, sebelum siswa membaca cerpen, guru memberikan penjelasan dan aturan mengenai strategi</li> </ol> </li> </ol>	65 menit

<p>bermain cerita ini, kemudian menentukan tema yang akan dibahas.</p> <p>c. Langkah kedua, setelah menentukan tema selanjutnya guru memberikan bacaan yang akrab/sering didengar oleh siswa. Guru dan siswa berdiskusi untuk menentukan bacaan apa yang mereka sering baca sesuai dengan tema yang telah ditentukan.</p> <p>d. Langkah ketiga, pada tahap ini proses bermain cerita dimulai, pada kelompok gambar, siswa ditugaskan untuk membaca cerpen kemudian menggambar/membuat ilustrasi tokoh, <i>setting</i>, suasana dari cerpen yang dibaca menurut pemahamannya.</p> <p>e. Langkah keempat, pada kelompok diskusi, masing-masing siswa membaca cerpen dan siswa diharapkan saling bertukar pikiran agar menemukan satu pendapat yang sama dari berbagai pendapat yang berbeda. Mereka berdiskusi untuk menentukan unsur intrinsik yang terdapat dalam cerpen yang telah dibaca.</p> <p>f. Langkah kelima, pada kelompok bermain peran, siswa membaca cerpen dan diharapkan dapat memainkan tokoh yang diceritakan dalam cerpen tersebut sesuai dengan karakter tokoh yang mereka pahami menurut pemahaman mereka sendiri. Pada kelompok ini siswa ditugaskan untuk membuat dialog terlebih dahulu untuk kemudian mempresentasikannya di depan kelas.</p> <p>g. Langkah keenam, perwakilan dari setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.</p> <p>h. Langkah ketujuh, guru dan siswa berdiskusi untuk membahas cerpen yang dibaca. Guru membantu siswa untuk bertindak keluar cerita, guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang menghubungkan cerita dalam</p>	
--	--

<p>cerpen dengan kehidupan sehari-hari mereka. Misalnya, “dalam cerpen “Pohon Hayat” apakah kalian/teman kalian pernah mengalami kejadian seperti yang “aku” alami?”</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Langkah kedelapan, setelah itu, siswa diminta menganalisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen yang mereka baca dan menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari.</li> <li>j. Langkah kesembilan, setelah langkah-langkah di atas selesai, kegiatan dilanjutkan dengan meminta siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru mengenai cerpen yang telah dibaca yaitu berkaitan dengan unsur-unsur intrinsik cerpen sebagai tindak evaluasi.</li> </ol> <p>3. Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru merefleksi hasil pembelajaran</li> <li>b. Guru dan siswa menyimpulkan tentang hal-hal yang belum diketahui dalam pembelajaran membaca cerpen.</li> <li>c. Guru menjelaskan tentang hal-hal yang belum diketahui dalam pembelajaran membaca cerpen.</li> </ol>	
<p>Kegiatan akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan siswa mengevaluasi pembelajaran.</li> <li>2. Guru memberikan tugas di luar kelas atau di rumah untuk memperbaiki kembali cerpen yang dianalisis apabila ada yang kurang tepat.</li> <li>3. Guru memberitahu pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.</li> </ol>	10 menit

## F. Sumber Belajar

Cerpen “Pohon Hayat” (Kumpulan cerpen Kompas 2012, Hlm. 25-30)

### G. Penilaian

1. Jenis Tagihan : tugas kelompok dan individu.
2. Instrumen Penilaian : Uraian
3. Soal :
  - 1) Sebutkan siapa sajakah tokoh yang ada dalam cerpen “Pohon Hayat”! Jelaskan bagaimana karakter masing-masing tokoh!
  - 2) Jelaskan secara singkat latar dalam cerpen tersebut!
  - 3) Jelaskan bagaimana konflik yang terjadi dalam cerpen tersebut!
  - 4) Bagaimanakah jika peristiwa yang dialami oleh Aku terjadi dalam kehidupan sehari-hari kalian?
  - 5) Menurut kalian, apakah nilai-nilai kehidupan yang dapat diteladani dalam cerpen “Pohon Hayat”?
  - 6) Dari cerpen tersebut dapatkah kalian jelaskan makna pohon hayat dalam cerpen “Pohon Hayat”?

**Tabel 3 Pedoman Penilaian Membaca Cerpen**

No.	Aspek	Indikator	Skor	Skor Maks
1.	Analisis tokoh	<b>Sangat Baik:</b> siswa dapat menentukan dan memaparkan watak tokoh dengan sangat jelas.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa dapat menentukan dan memaparkan watak tokoh dengan jelas.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa dapat menentukan dan memaparkan watak tokoh dengan cukup jelas.	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang dapat menentukan dan memaparkan watak tokoh dengan jelas.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak dapat menentukan dan memaparkan watak tokoh dengan jelas.	1	
2.	Analisis latar	<b>Sangat Baik:</b> siswa dapat menjelaskan tempat, waktu dan suasana dengan sangat baik.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa dapat menjelaskan tempat, waktu dan suasana dengan baik.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa dapat menjelaskan tempat, waktu dan suasana dengan cukup baik.	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang dapat menjelaskan tempat, waktu dan	2	

		suasana dengan baik.		
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak dapat menjelaskan tempat, waktu dan suasana sangat dengan baik.	1	
3.	Analisis konflik	<b>Sangat Baik:</b> siswa dapat memaparkan konflik yang terjadi dengan sangat jelas.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa dapat memaparkan konflik yang terjadi dengan jelas.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa dapat memaparkan konflik yang terjadi dengan cukup jelas.	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang dapat memaparkan konflik yang terjadi dengan jelas.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak dapat memaparkan konflik yang terjadi dengan jelas.	1	
4.	Analisis keterkaitan nilai-nilai cerpen dengan kehidupan sehari-hari	<b>Sangat Baik:</b> siswa mampu memaparkan keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari dengan sangat jelas.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa mampu memaparkan keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari dengan jelas.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa mampu memaparkan keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari dengan cukup jelas..	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang mampu memaparkan keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari dengan jelas.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak mampu memaparkan keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari.	1	
5.	Analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen	<b>Sangat Baik:</b> siswa mampu menentukan dan memaparkan nilai-nilai dalam cerpen dengan sangat jelas.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa mampu menentukan dan memaparkan nilai-nilai dalam cerpen dengan jelas.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa mampu menentukan dan memaparkan nilai-nilai dalam cerpen dengan cukup jelas.	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang mampu menentukan dan memaparkan nilai-nilai dalam cerpen dengan jelas.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak mampu menentukan dan memaparkan nilai-nilai dalam cerpen dengan jelas.	1	



6.	Analisis gaya bahasa	<b>Sangat Baik:</b> siswa mampu menjelaskan permajasan dalam cerpen dengan sangat baik.	5	5
		<b>Baik:</b> siswa mampu menjelaskan permajasan dalam cerpen dengan baik.	4	
		<b>Cukup:</b> siswa mampu menjelaskan permajasan dalam cerpen dengan cukup baik.	3	
		<b>Kurang:</b> siswa kurang mampu menjelaskan permajasan dalam cerpen dengan baik.	2	
		<b>Sangat Kurang:</b> siswa tidak mampu menjelaskan permajasan dalam cerpen dengan baik.	1	
Jumlah Skor		30		

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{skor Maksimal (30)}} \times \text{Skor Ideal (100)}$$

Wonosobo, 2 Oktober 2013

Mengetahui,

Guru Mapel Bahasa Indonesia

Mahasiswa Peneliti

**R. Budi Prasetyo, S.Pd.**  
NBM 1071364

**Kartika Octianasari**  
NIM 09201244065

## Lampiran 6

### CATATAN LAPANGAN PRATINDAKAN

**Hari, tanggal : Rabu, 18 September 2013**

**Waktu : 10.15-11.45 WIB**

**Objek : XI Bahasa**

**Jumlah Siswa : 33**

Kegiatan belajar mengajar dimulai pukul 10.15 WIB. Guru memulai kegiatan belajar mengajar dengan melakukan presensi. Siswa yang hadir dengan jumlah 33 siswa. Siswa masih ramai di kelas. Beberapa siswa terlihat bercanda dengan teman sebangkunya. Guru lalu melakukan apersepsi terhadap materi pembelajaran. Setelah itu, guru menjelaskan tujuan pembelajaran berdasarkan hasil apersepsi. Selajutnya, guru menjelaskan materi tentang membaca cerpen.

Saat masuk pada penjelasan materi, siswa mulai tenang dan menyimak penjelasan dari guru. Sesekali guru melemparkan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang dijelaskan. Beberapa siswa sesekali menjawab pertanyaan yang guru berikan. Selama menjelaskan materi, guru sesekali menunjuk siswa untuk membaca materi yang ada pada buku pelajaran.

Setelah selesai menjelaskan materi, guru lalu menyuruh siswa untuk praktik membaca cerpen. Peneliti dan guru membagikan cerpen untuk siswa. Siswa praktik membaca cerpen yang berjudul “Senyum Karyamin”. Beberapa siswa terlihat kurang konsentrasi saat kegiatan membaca cerpen berlangsung, ditunjukkan dengan respon siswa yang antusias melihat dari jendela untuk melihat keadaan di luar kelas yang sedang gaduh. Beberapa siswa malah melupakan pekerjaan yang sedang dikerjakannya sembari mengobrol, “Dina: *ana apa si?* Khrisna: *Kae anu pada demo kelas e kosong jare*”. Ketika itu juga guru menegur mereka

untuk melanjutkan pekerjaannya. Tak sedikit siswa yang melakukan kegiatan-kegiatan yang semestinya tidak dilakukan. Kegiatan tersebut seperti bercanda, mengobrol dengan teman sebangku atau teman belakangnya dan ada juga yang bermain *handphone*.

Selesai membaca, guru dan peneliti membagikan soal untuk tes kemampuan membaca cerpen. Siswa diberi penjelasan atau refleski tentang materi yang diajarkan sebelumnya di awal kegiatan pembelajaran, kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal yang telah dibagikan. Selama proses mengerjakan soal ada beberapa siswa yang ramai sendiri, bercanda dan mainan *handpone*. Kemudian guru memberi peringatan lagi dan kelas kembali tenang untuk sesaat.

Setelah semua siswa selesai mengerjakan soal, guru meminta siswa untuk mengumpulkan hasil pekerjaannya. Guru memberikan refleksi pembelajaran. Kemudian guru memberi tindak lanjut kepada siswa agar di rumah membaca kembali materi yang sudah diberikan. Bel berbunyi tanda jam pelajaran sudah usai dan guru menutup kegiatan belajar mengajar pada pukul 11.45 WIB.

## **CATATAN LAPANGAN**

### **SIKLUS I PERTEMUAN 1**

**Hari, tanggal : Kamis, 19 September 2013**

**Waktu : 08.30-10.15 WIB**

**Objek : XI Bahasa**

**Jumlah Siswa : 33**

Kegiatan belajar mengajar pada siklus I pertemuan I dimulai pada pukul 08.30 WIB. Guru dan peneliti masuk ke dalam kelas namun ada beberapa siswa yang belum masuk dalam kelas. Guru duduk di meja guru dan sekilas memantau siswa dan membuka daftar hadir siswa sambil mengucapkan salam. Guru menanyakan pada siswa siapa saja yang pada hari itu tidak hadir. Setelah presensi, guru melakukan tanya jawab tentang materi sebelumnya. Kemudian guru menjelaskan strategi bermain cerita. Guru menjelaskan langkah-langkah yang akan ditempuh untuk melakukan kegiatan pembelajaran membaca cerpen menggunakan strategi bermain cerita. Situasi kelas cukup tenang pada saat guru menjelaskan materi.

Siswa menanggapi beragam tentang penjelasan strategi bermain cerita, siswa yang belum paham dan mengerti strategi bermain cerita tampak bingung, tak sedikit siswa yang aktif bertanya. Setelah selesai menjelaskan materi, guru lalu membagikan cerpen “Kamar Nomor 13” untuk kemudian dibaca oleh siswa. Siswa tampak tenang saat kegiatan membaca cerpen berlangsung. Walaupun sebagian siswa ada yang masih bercanda dengan temannya. Saat kegiatan membaca cerpen berlangsung, untuk sesaat guru meninggalkan kelas karena ada tamu, suasana siswa tampak gaduh. Banyak siswa yang berjalan ke sana kemari sampai suasana kelas kembali tenang saat guru kembali masuk ke kelas.

Setelah siswa selesai membaca cerpen, guru meminta siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari kelompok gambar, diskusi dan bermain peran serta siswa diminta

duduk sesuai dengan kelompok mereka masing-masing. Saat membentuk kelompok siswa sesaat gaduh, kemudian guru menegur agar siswa tidak gaduh. Guru memberikan gambaran lagi bagaimana langkah-langkah membaca cerpen dengan strategi bermain cerita.

Setelah siswa selesai membaca cerpen dan membentuk kelompok, guru dan peneliti memberi tugas kepada siswa untuk mulai bermain dalam cerita. Siswa cukup antusias dalam menjalankan strategi bermain cerita. Pada siswa kelompok menggambar siswa bertugas menggambar/menyketsa bagaimana gambaran cerita dalam cerpen yang dituangkan dalam bentuk sketsa. Kemudian pada kelompok diskusi, siswa diminta mendiskusikan tentang isi dari cerpen yang dibaca. Pada kelompok bermain peran siswa diminta membuat skrip dialog untuk selanjutnya dipentaskan di depan kelas. Setelah siswa selesai mengerjakan tugasnya, guru meminta perwakilan salah satu kelompok untuk maju ke depan mempresentasikan hasil pekerjaannya. Saat perwakilan salah satu kelompok maju, beberapa siswa tampak gaduh. Mereka asyik mengobrol dengan teman satu kelompok tanpa memperdulikan salah satu temannya yang sedang presentasi.

Kegiatan membaca cerpen dengan strategi bermain cerita selesai, namun masih ada beberapa kelompok yang belum maju ke depan untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya. Masih ada beberapa siswa yang juga belum selesai dalam mengerjakan tugas kelompoknya. Bel berbunyi tanda jam pelajaran bahasa Indonesia telah usai pada 10.15 WIB. Kemudian guru sedikit memberi refleksi materi tentang membaca cerpen menggunakan strategi bermain cerita dan meminta siswa untuk belajar lagi di rumah.

**CATATAN LAPANGAN**  
**SIKLUS 1 PERTEMUAN 2**

**Hari, tanggal : Rabu, 25 September 2013**

**Waktu : 10.15-11.45 WIB**

**Objek : XI Bahasa**

**Jumlah Siswa : 33**

Kegiatan belajar mengajar pada siklus I pertemuan 2 dimulai pada pukul 10.15 WIB. Guru dan peneliti masuk ke dalam kelas. Guru duduk di meja guru dan sekilas memantau siswa dan membuka daftar hadir siswa sambil mengucapkan salam. Guru menanyakan pada siswa siapa saja yang pada hari itu tidak hadir. Setelah presensi, guru melakukan tanya jawab tentang materi sebelumnya. Situasi kelas cukup tenang pada guru menjelaskan materi.

Guru mengulas materi pertemuan kemarin tentang strategi bermain cerita. Kemudian dilanjutkan guru meminta siswa untuk duduk dengan kelompok yang sudah dibentuk seperti pertemuan lalu. Saat duduk berkelompok siswa sesaat gaduh, kemudian tenang sesaat guru menegur mereka. Saat mengerjakan kegiatan membaca cerpen, setiap kelompok terlihat cukup antusias dan semangat. Suasana kegiatan pembelajaran pada pertemuan II ini cukup tenang dibanding pertemuan sebelumnya.

Pada pertemuan kali ini guru memberi kesempatan kepada kelompok yang pada pertemuan lalu belum maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya. Suasana pada saat proses presentasi masih sedikit gaduh, karena masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan kelompok lain yang sedang maju ke depan. Masih ada kelompok lain yang sibuk sendiri mengerjakan pekerjaan mereka yang belum selesai dan masih ada beberapa siswa yang mengobrol sendiri.

Kegiatan membaca cerpen dengan strategi bermain cerita selesai, dilanjutkan guru dan peneliti membagikan soal untuk dibagikan kepada siswa. Siswa diberi waktu 30 menit untuk mengerjakan soal tersebut kemudian dikumpulkan. Siswa selesai mengerjakan soal, dilanjutkan guru bersama siswa membahas soal dan cerpen yang telah dibaca oleh siswa. Bel berbunyi tanda jam pelajaran bahasa Indonesia telah usai pada 10.45 WIB. Kemudian guru memberi refleksi apakah ada kesulitan selama proses pembelajaran membaca cerpen dengan menggunakan strategi bermain cerita dan meminta siswa untuk belajar lagi di rumah.

**CATATAN LAPANGAN**  
**SIKLUS 2 PERTEMUAN 1**

**Hari, tanggal : Kamis, 26 September 2013**

**Waktu : 08.30-10.15 WIB**

**Objek : XI Bahasa**

**Jumlah Siswa : 33**

Kegiatan belajar mengajar pada siklus II pertemuan 1 dimulai pada pukul 08.30 WIB. Guru dan peneliti masuk ke dalam kelas. Guru duduk di meja guru dan sekilas memantau siswa dan membuka daftar hadir siswa sambil mengucapkan salam. Guru menanyakan pada siswa siapa saja yang pada hari itu tidak hadir. Setelah presensi, guru melakukan tanya jawab tentang materi sebelumnya.

Seperti minggu lalu, guru sedikit mengulas bagaimana langkah-langkah strategi bermain cerita. Guru dan peneliti membagikan cerpen “Pohon Hayat” untuk kemudian dibaca oleh siswa. Setelah siswa selesai membaca cerpen, guru meminta siswa untuk membentuk kelompok baru seperti pertemuan sebelumnya yang terdiri dari kelompok gambar, diskusi dan bermain peran serta siswa diminta duduk sesuai dengan kelompok mereka masing-masing. Saat mengerjakan siswa begitu fokus dan tenang dalam mengerjakannya.

Setelah siswa selesai membaca cerpen guru dan peneliti memberi tugas kepada siswa untuk mulai bermain dalam cerita. Siswa antusias dalam menjalankan strategi bermain cerita. Pada kelompok menggambar siswa terlihat bekerjasama satu sama lain, mereka sangat antusias dan bersemangat saat mengerjakannya. Kemudian pada kelompok diskusi, siswa tampak bersemangat dalam mendiskusikan isi cerpen yang dibaca. Pada kelompok bermain peran siswa terlihat bersemangat membuat skrip dialog, sesekali mereka berlatih memperagakan tokoh-tokoh dalam cerpen “pohon hayat”. Situasi kelas saat proses



pembelajaran berlangsung sangat baik dan siswa cukup aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Kegiatan membaca cerpen dengan strategi bermain cerita selesai, kemudian siswa ditugaskan untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas secara bergantian. Kelompok lain merespon baik pada kelompok yang sedang presentasi, namun saat presentasi berlangsung bel berbunyi, tanda jam pelajaran usai pada pukul 10.15 WIB. Guru memutuskan untuk melanjutkan pelajaran pada pertemuan berikutnya. Kemudian guru memberi refleksi dan meminta siswa untuk belajar lagi di rumah.

**CATATAN LAPANGAN**  
**SIKLUS 2 PERTEMUAN 2**

**Hari, tanggal : Rabu, 2 Oktober 2013**

**Waktu : 10.15-10.45 WIB**

**Objek : XI Bahasa**

**Jumlah Siswa : 33**

Kegiatan belajar mengajar pada siklus II pertemuan 2 dimulai pada pukul 10.15 WIB. Guru dan peneliti masuk ke dalam kelas. Guru duduk di meja guru dan sekilas memantau siswa dan membuka daftar hadir siswa sambil mengucapkan salam. Guru menanyakan pada siswa siapa saja yang pada hari itu tidak hadir. Setelah presensi, guru melakukan tanya jawab tentang materi sebelumnya.

Pada pertemuan kedua ini guru meminta siswa untuk membentuk kelompok seperti minggu lalu yang terdiri dari kelompok gambar, diskusi dan bermain peran serta siswa diminta duduk sesuai dengan kelompok mereka masing-masing. Siswa yang belum presentasi pada pertemuan lalu langsung mempersiapkan diri untuk maju ke depan. Suasana pada pertemuan dua tampak tenang dan hampir semua siswa sudah fokus memperhatikan siswa lain yang sedang presentasi. Siswa tampak antusias dan aktif berdiskusi.

Kegiatan pembelajaran membaca cerpen dilanjutkan guru dan peneliti dengan membagikan soal untuk dibagikan kepada siswa. Siswa mengerjakan dengan suasana tenang. Siswa diberi waktu 30 menit untuk mengerjakan soal tersebut kemudian dikumpulkan. Bel berbunyi tanda jam pelajaran bahasa Indonesia telah usai pada 10.45 WIB. Kemudian guru memberi refleksi sedikit tentang materi membaca cerpen menggunakan strategi bermain cerita dan meminta siswa untuk belajar lagi di rumah.

## Lampiran 7

### Hasil Pengamatan Proses Membaca Cerpen Pratindakan

No	Siswa	Aspek																			
		1					2					3					4				
		Skor					Skor					Skor					Skor				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	S 1			√				√				√						√			
2	S 2		√				√					√						√			
3	S 3		√					√				√						√			
4	S 4	√					√						√						√		
5	S 5	√					√						√						√		
6	S 6		√				√					√						√			
7	S 7			√			√								√				√		
8	S 8		√					√				√						√			
9	S 9			√				√				√							√		
10	S 10			√				√							√					√	
11	S 11	√					√					√						√			
12	S 12		√					√				√					√				
13	S 13		√					√							√				√		
14	S 14	√						√				√					√				
15	S 15			√			√							√					√		
16	S 16		√					√						√				√			
17	S 17	√					√					√					√				
18	S 18			√					√				√					√			
19	S 19	√					√					√						√			
20	S 20	√						√					√				√				
21	S 21	√						√				√						√			
22	S 22	√					√					√					√				
23	S 23		√						√				√				√				
24	S 24			√						√				√					√		
25	S 25			√						√				√					√		
26	S 26		√				√						√					√			
27	S 27			√					√			√						√			
28	S 28		√					√					√				√				
29	S 29	√							√			√							√		
30	S 30	√					√					√							√		
31	S 31		√				√						√						√		
32	S 32		√					√				√						√			
33	S 33		√					√				√						√			

Keterangan :

Aspek 1 : semangat belajar

Aspek 2 : perhatian terhadap pembelajaran

Aspek 3: keaktifan

Aspek 4 : proses belajar

### Hasil Pengamatan Proses Membaca Cerpen Pada Siklus I

No	Siswa	A s p e k																			
		1					2					3					4				
		S k o r					S k o r					S k o r					S k o r				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	S 1			√					√				√						√		
2	S 2		√						√					√					√		
3	S 3			√					√					√						√	
4	S 4			√						√				√					√		
5	S 5				√					√				√						√	
6	S 6			√					√					√					√		
7	S 7				√					√					√				√		
8	S 8			√					√					√					√		
9	S 9				√					√			√							√	
10	S 10				√					√					√						√
11	S 11		√					√					√						√		
12	S 12			√					√				√						√		
13	S 13			√					√						√				√		
14	S 14		√						√				√						√		
15	S 15				√			√							√					√	
16	S 16			√					√						√				√		
17	S 17		√					√					√						√		
18	S 18				√					√				√					√		
19	S 19		√					√						√					√		
20	S 20				√					√				√					√		
21	S 21		√						√				√						√		
22	S 22		√						√					√					√		
23	S 23		√						√					√					√		
24	S 24			√						√					√					√	
25	S 25			√						√					√					√	
26	S 26			√					√					√					√		
27	S 27				√					√				√					√		
28	S 28					√					√					√					√
29	S 29			√						√			√							√	
30	S 30			√						√				√					√		
31	S 31				√				√					√					√		
32	S 32			√					√				√						√		
33	S 33			√					√				√						√		

#### Keterangan:

- Aspek 1 : semangat belajar  
 Aspek 2 : perhatian terhadap pembelajaran  
 Aspek 3 : keaktifan  
 Aspek 4 : proses belajar

### Hasil Pengamatan Proses Membaca Cerpen Pada Siklus II

No	Siswa	Aspek																			
		1					2					3					4				
		Skor					Skor					Skor					Skor				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	S 1				√					√				√							√
2	S 2				√					√					√					√	
3	S 3				√						√				√						√
4	S 4					√				√					√					√	
5	S 5					√					√					√					√
6	S 6				√					√						√				√	
7	S 7					√					√				√					√	
8	S 8				√					√					√					√	
9	S 9					√					√				√						√
10	S 10					√					√					√					√
11	S 11				√					√						√				√	
12	S 12				√					√					√					√	
13	S 13				√					√					√				√		
14	S 14			√					√							√				√	
15	S 15				√					√						√				√	
16	S 16			√					√						√					√	
17	S 17			√					√							√				√	
18	S 18					√					√				√						√
19	S 19			√					√					√						√	
20	S 20					√					√					√					√
21	S 21				√					√						√				√	
22	S 22				√					√						√				√	
23	S 23				√					√						√				√	
24	S 24					√					√					√					√
25	S 25					√					√					√					√
26	S 26				√					√					√					√	
27	S 27				√						√				√					√	
28	S 28					√					√					√					√
29	S 29					√				√					√						√
30	S 30					√				√					√					√	
31	S 31					√				√					√					√	
32	S 32					√				√					√					√	
33	S 33					√					√					√					√

Keterangan:

- Aspek 1 : semangat belajar  
 Aspek 2 : perhatian terhadap pembelajaran  
 Aspek 3 : keaktifan  
 Aspek 4 : proses belajar

## Lampiran 8

### Data Hasil Belajar Siswa

No.	Nomor Induk Siswa	Nama	Pratindakan	Siklus 1	Siklus 2
1.	12079	S1	70	76	80
2.	12404	S2	60	70	73
3.	12084	S3	63	63	76
4.	-	S4	60	70	80
5.	12094	S5	60	63	76
6.	12128	S6	73	76	90
7.	12129	S7	70	80	90
8.	12130	S8	70	70	90
9.	12141	S9	60	76	76
10.	12142	S10	66	73	80
11.	12151	S11	63	70	80
12.	12153	S12	63	70	80
13.	12156	S13	36	60	76
14.	12167	S14	43	66	80
15.	12177	S15	40	43	80
16.	12183	S16	56	60	76
17.	12202	S17	60	53	83
18.	12210	S18	66	56	80
19.	12251	S19	56	66	80
20.	12258	S20	60	70	76
21.	12264	S21	63	70	80
22.	12265	S22	63	63	83
23.	12294	S23	56	56	80
24.	12296	S24	56	76	76
25.	12402	S25	53	66	76
26.	12320	S26	63	60	76
27.	12321	S27	56	70	80
28.	12323	S28	63	66	76
29.	12332	S29	56	60	73
30.	12342	S30	70	63	76
31.	12346	S31	56	60	80
32.	12465	S32	66	70	80
33.	12405	S33	56	63	73
34.	Jumlah		1972	2174	2611
35.	Rata-rata		59,75	65,87	79,12

Skor Hasil Membaca Cerpen pada Tahap Pratindakan

No.	Nama	Aspek A	Aspek B	Aspek C	Aspek D	Aspek E	Aspek F	Skor	Nilai
1.	S1	4	3	3	3	3	5	21	70
2.	S2	3	3	3	3	3	3	18	60
3.	S3	4	2	4	4	3	2	19	63
4.	S4	4	3	3	3	2	3	18	60
5.	S5	4	3	2	3	3	3	18	60
6.	S6	4	4	4	4	3	3	22	73
7.	S7	4	4	4	2	3	4	21	70
8.	S8	4	2	3	4	3	5	21	70
9.	S9	4	3	4	2	2	3	18	60
10.	S10	4	2	3	3	4	4	20	66
11.	S11	3	4	4	3	3	2	19	63
12.	S12	3	4	4	3	3	2	19	63
13.	S13	2	2	2	2	2	1	11	36
14.	S14	2	2	2	3	2	2	13	43
15.	S15	3	3	1	*	2	3	12	40
16.	S16	3	2	3	3	3	3	17	56
17.	S17	3	3	3	3	3	3	18	60
18.	S18	4	4	3	3	3	3	20	66
19.	S19	3	4	3	2	2	3	17	56
20.	S20	4	3	2	2	3	4	18	60
21.	S21	4	4	2	3	3	3	19	63
22.	S22	4	3	3	3	3	3	19	63
23.	S23	4	3	2	3	3	2	17	56
24.	S24	3	3	4	2	3	2	17	56
25.	S25	4	3	2	3	2	2	16	53
26.	S26	4	4	3	3	3	2	19	63
27.	S27	4	4	2	2	2	3	17	56
28.	S28	4	4	3	2	3	3	19	63
29.	S29	4	3	3	2	2	3	17	56
30.	S30	3	2	3	5	4	4	21	70
31.	S31	3	2	3	3	2	4	17	56
32.	S32	3	3	3	5	3	3	20	66
33.	S33	3	3	3	3	2	3	17	56
Jumlah		116	101	96	94	90	98	595	1972
Rata-rata		3,51	3,06	2,90	2,84	2,72	2,96	18,03	59,75

## Skor Hasil Membaca Cerpen pada Tahap Siklus I

No.	Nama	Aspek A	Aspek B	Aspek C	Aspek D	Aspek E	Aspek F	Skor	Nilai
1.	S1	4	4	4	4	5	2	23	76
2.	S2	4	3	4	3	5	2	21	70
3.	S3	3	3	4	3	3	3	19	63
4.	S4	3	3	4	4	3	4	21	70
5.	S5	3	3	4	3	3	3	19	63
6.	S6	5	4	3	3	4	4	23	76
7.	S7	4	4	4	4	4	4	24	80
8.	S8	3	3	4	4	3	4	21	70
9.	S9	3	4	3	4	4	5	23	76
10.	S10	4	3	3	4	4	4	22	73
11.	S11	3	3	4	4	3	4	21	70
12.	S12	3	4	5	4	3	2	21	70
13.	S13	3	3	2	3	3	4	18	60
14.	S14	4	3	3	3	3	4	20	66
15.	S15	4	2	2	2	2	1	13	43
16.	S16	3	3	3	3	3	3	18	60
17.	S17	3	2	3	3	3	2	16	53
18.	S18	4	3	3	2	3	2	17	56
19.	S19	3	3	4	4	3	3	20	66
20.	S20	3	3	3	4	4	4	21	70
21.	S21	5	4	3	3	4	2	21	70
22.	S22	3	4	2	3	3	4	19	63
23.	S23	3	3	3	2	3	3	17	56
24.	S24	4	4	4	3	4	4	23	76
25.	S25	4	3	4	3	3	3	20	66
26.	S26	4	3	4	2	3	2	18	60
27.	S27	4	3	3	4	3	4	21	70
28.	S28	3	3	3	3	3	5	20	66
29.	S29	3	4	2	3	3	3	18	60
30.	S30	4	3	2	3	3	4	19	63
31.	S31	3	4	3	3	3	2	18	60
32.	S32	3	3	4	4	3	4	21	70
33.	S33	5	4	3	2	3	2	19	63
Jumlah		117	108	109	106	109	106	655	2174
Rata-rata		3,54	3,27	3,30	3,21	3,30	3,21	19,84	65,87



## Skor Hasil Membaca Cerpen Siklus 2

No.	Nama	Aspek A	Aspek B	Aspek C	Aspek D	Aspek E	Aspek F	Skor	Nilai
1.	S1	5	3	5	4	4	3	24	80
2.	S2	4	4	4	3	4	3	22	73
3.	S3	4	4	4	4	4	3	23	76
4.	S4	4	4	3	4	5	4	24	80
5.	S5	5	4	3	4	4	3	23	76
6.	S6	5	5	5	3	4	5	27	90
7.	S7	5	5	5	5	5	2	27	90
8.	S8	5	5	5	5	4	3	27	90
9.	S9	4	4	4	3	3	5	23	76
10.	S10	4	4	4	4	5	3	24	80
11.	S11	4	5	4	4	4	3	24	80
12.	S12	4	5	3	4	4	4	24	80
13.	S13	4	5	4	3	4	3	23	76
14.	S14	4	4	4	3	5	4	24	80
15.	S15	5	3	5	4	4	3	24	80
16.	S16	4	5	4	3	4	3	23	76
17.	S17	5	4	3	4	4	5	25	83
18.	S18	5	4	4	4	4	3	24	80
19.	S19	4	4	3	3	5	5	24	80
20.	S20	5	4	4	4	3	3	23	76
21.	S21	5	5	3	3	5	3	24	80
22.	S22	5	4	5	4	5	2	25	83
23.	S23	5	4	4	4	4	3	24	80
24.	S24	4	4	5	3	3	4	23	76
25.	S25	5	5	5	4	4	*	23	76
26.	S26	4	4	4	4	4	3	23	76
27.	S27	5	5	3	4	3	4	24	80
28.	S28	4	4	4	4	3	4	23	76
29.	S29	4	4	4	4	4	2	22	73
30.	S30	4	5	4	4	2	4	23	76
31.	S31	4	5	4	4	4	3	24	80
32.	S32	5	3	5	4	4	3	24	80
33.	S33	4	4	5	3	3	3	22	73
Jumlah		147	141	135	124	131	108	785	2611
Rata-rata		4,45	4,27	4,09	3,75	3,96	3,27	23,78	79,12

## Lampiran 9

### Rekapitulasi Skor Keterampilan Membaca Cerpen dari Pratindakan Hingga Siklus II

No	Aspek	Skor Maksimal	Rata-rata Skor			Peningkatan dari pratindakan hingga Siklus II
			Pratindakan	Siklus I	Siklus II	
1.	Analisis tokoh	5	3,51	3,54	4,45	0,94
2	Analisis latar	5	3,06	3,27	4,27	1,21
3	Analisis konflik	5	2,90	3,30	4,09	1,19
4	Analisis keterkaitan nilai-nilai dalam cerpen dengan kehidupan sehari-hari	5	2,84	3,21	3,75	0,91
5	Analisis nilai-nilai yang terdapat dalam cerpen	5	2,72	3,30	3,96	1,24
6	Gaya bahasa	5	2,96	3,21	3,27	0,31

## Lampiran 10

### HASIL WAWANCARA DENGAN GURU DAN SISWA

#### A. Hasil Wawancara dengan Siswa (Pratindakan).

P : “Selamat pagi Dik.”

S1 : “Selamat pagi *Mbak.*”

S2 : “Selamat pagi *Mbak.*”

S3 : “Selamat pagi.”

P : “Saya di sini akan menanyakan mengenai pembelajaran membaca cerpen, apakah anda pernah memperoleh pembelajaran membaca cerpen?”

S1 : “pernah *deh* kayaknya *Mbak*, kelas X *kalo* *nggak* salah.”

S2 : “udah, waktu SMP *kalo* *enggak* salah.”

S3 : “udah, kelas X.”

P : “Bagaimana pembelajaran membaca cerpen selama ini yang ada alami?”

S1 : “biasa aja *Mbak.*”

S2 : “kadang bosan, kadang seneng, tergantung gurunya juga *Mbak.*”

S3 : “*ngikutin* alur aja *sih* *Mbak.*”

P : “Kesulitan/kendala apa yang anda alami ketika membaca cerpen?”

S1 : “*enggak*, soalnya cuma baca.”

S2 : “Sulit memahami isi cerpen, bahasanya susah dimengerti.”

S3 : “ada, saat memahami isi cerpen dan *kalo* spasinya jaraknya *deket* itu juga susah bacanya *Mbak.*”

P : “Apakah anda tahu strategi bermain cerita?”

S1 : “belum.”

S2 : “*nggak* tau *Mbak.*”

S3 : “belum.”

P : “Ok, terimakasih ya Dik.”

S1 : “Sama-sama *Mbak.*”

S2 : “Sama-sama *Mbak.*”

S3 : “Ia *Mbak.*”

## B. Hasil Wawancara dengan Guru (Pratindakan).

P : “Selamat siang Bapak.”

G : “Selamat siang *Mbak*.”

P : “Saya akan bertanya mengenai pembelajaran membaca cerpen Pak, apakah siswa sering mengalami kesulitan pada proses pembelajaran membaca cerpen?”

G : “Ia.”

P : “Apa saja kesulitan/kendala yang dialami siswa selama proses pembelajaran membaca cerpen?”

G : “Siswa malas membaca, saat memahami isi cerita sulit, apalagi untuk memahami unsur intrinsik dalam cerpen yaitu tema dan sudut pandang khususnya.”

P : “Apakah Bapak sudah menggunakan strategi yang bervariasi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas?”

G : “*Pake*, kadang-kadang, tergantung kelasnya juga *Mbak*. Tergantung situasi kelas. Situasional.”

P : “Apakah Bapak pernah menggunakan strategi bermain cerita dalam pembelajaran membaca cerpen?”

G : “Belum.”

P : “Bagaimana proses pembelajaran membaca cerpen yang Bapak lakukan selama ini?”

G : “Ya siswa hanya di suruh membaca cerpen *Mbak*, kemudian membahas isi cerpen, unsur intrinsik, kadang menggunakan klip film.”

P : “Terimakasih untuk waktunya Pak.”

G : “Sama-sama *Mbak*.”

### A. Hasil Wawancara dengan Siswa (Pascatindakan)

P : “Selamat pagi Dik.”

S1 : “Selamat pagi *Mbak.*”

S2 : “Selamat pagi *Mbak.*”

S3 : “Selamat pagi.”

P : Saya akan menanyakan strategi bermain cerita yang sudah diterapkan dalam pembelajaran membaca cerpen. Apakah anda senang melakukan pembelajaran membaca cerpen dengan strategi bermain cerita?

S1 : Suka mbak.

S2 : Seneng, karena bisa diskusi sama teman-teman juga *sih*.

S3 : Seneng, soalnya bisa menarik kreativitas dan membangun kerjasama.

P : Apakah dengan strategi bermain cerita anda menjadi lebih mudah dalam membaca cerpen?

S1 : Ia, jadi lebih *dong mbak*.

S2 : Bisa, soalnya berdiskusi kelompok jadi lebih bisa dan dapat saran dari orang lain.

S3 : Lebih mudah, soalnya jadi lebih paham.

P : Bagaimana pendapat anda terhadap pembelajaran membaca cerpen dengan strategi bermain cerita?

S1 : banyak positifnya, walaupun pas di awal-awal pusing mbak, tapi lama-lama jadi lebih mudah dalam memahami isi bacaan.

S2 : Efektif, melatih kerjasama, bisa *shareing* tentang pelajaran yang kita tidak ketahui.

S3 : Bagus, menyenangkan, jadi *enggak* terlalu serius dalam proses pembelajaran.

P : Kesulitan apakah yang anda alami selama melakukan pembelajaran membaca cerpen dengan strategi bermain cerita?

S1 : *enggak* ada.

S2 : jarang, soalnya kalo diri kita sendiri *enggak* tahu temen lain ada yang tahu, kan bisa *shareing mbak*.

S3 : *enggak*.

P : “Terimakasih ya Dik.”

S1 : “Oke *Mbak.*”

S2 : “Sama-sama *Mbak.*”

S3 : “Ia *Mbak.*”

## B. Hasil Wawancara dengan Guru (Pascatindakan)

P : “Selamat siang Bapak.”

G : “Siang *Mbak*.”

P : “Saya akan bertanya mengenai strategi bermain cerita yang telah diterapkan di kelas. Menurut Bapak, apakah strategi bermain cerita dapat meningkatkan kemampuan membaca cerpen siswa?”

G : “Ia, saya suka pada kelompok menggambar, siswanya jadi kreatif.”

P : “Perubahan apa yang menurut Bapak jelas terlihat saat pembelajaran membaca cerpen dengan strategi bermain cerita?”

G : “Anak jadi lebih mudah memahami jalan cerita.”

P : “Bagaimana pendapat Bapak terhadap pembelajaran membaca cerpen dengan strategi bermain cerita?”

G : “Wah bagus *Mbak*, mungkin saya akan mencoba untuk mengembangkan, apalagi yang paling saya suka pada kelompok menggambar dan bermain peran.”

P : “Apakah ada kendala yang Bapak rasakan selama menggunakan strategi bermain cerita?”

G : “Mungkin, saat proses menggambar dan bermain peran yaa *Mbak*, kalau cerpennya panjang waktunya kurang.”

P : “Terimakasih Bapak atas waktunya.”

G : “Ya, sama-sama *Mbak*.”

Keterangan :

G : Guru	S1 : Siswa 1	S3 : Siswa 3
P : Peneliti	S2 : Siswa 2	

**Lampiran 11****ANGKET MEMBACA CERPEN SISWA (PRATINDAKAN)**

Nama :

NIS :

Kelas :

**Isilah menggunakan tanda centang (√). Isilah sesuai dengan kondisi yang sebenarnya karena tidak akan mempengaruhi nilai Anda.**

No.	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	Jumlah
1.	Saya kurang senang pada pembelajaran membaca cerpen.					
2.	Saya membaca cerpen jika ada tugas dari guru.					
3.	Saya akan bertanya jika kurang memahami penjelasan guru.					
4.	Saya sering merasa bosan saat membaca cerpen.					
5.	Saya tidak senang membaca cerpen.					
6.	Saya selalu mempunyai waktu untuk membaca cerpen.					
7.	Saya sering berusaha memahami isi bacaan cerpen.					
8.	Saya menganggap cerpen tidak bermanfaat.					
9.	Saya merasa bosan jika pembelajaran membaca cerpen di kelas.					
10.	Saya tidak termotivasi untuk belajar membaca cerpen.					

### ANGKET MEMBACA CERPEN SISWA (PASCATINDAKAN)

Nama :

NIS :

Kelas :

**Isilah menggunakan tanda centang (√). Isilah sesuai dengan kondisi yang sebenarnya karena tidak akan mempengaruhi nilai Anda.**

No.	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	Jumlah
1.	Saya mulai menyukai pelajaran membaca cerpen.					
2.	Saya ingin belajar membaca cerpen.					
3.	Saya mulai menyediakan waktu untuk membaca cerpen.					
4.	Saya menjadi mau membaca cerpen.					
5.	Saya ingin membeli/meminjam kumpulan cerpen untuk saya baca.					
6.	Pemahaman cerita cerpen dengan menggambarkan atau membuat sketsa, berdiskusi dan bermain peran membuat suasana di kelas menyenangkan.					
7.	Saya memperoleh nilai-nilai kehidupan dari membaca cerpen.					
8.	Setelah pembelajaran menggunakan strategi <i>Playing About a Story</i> , saya menjadi termotivasi ingin gemar membaca cerpen.					
9.	Setelah pembelajaran menggunakan strategi <i>Playing About a Story</i> membuat saya bersungguh-sungguh dalam membaca cerpen.					
10.	Pembelajaran menggunakan strategi <i>Playing About a Story</i> perlu dilanjutkan.					



# Angket Hasil Penelitian

## Pratindakan

### ANGKET MEMBACA CERPEN SISWA (PRATINDAKAN)

Nama : Selly Puji Hartanto

NIS : 1234 G

Kelas : XI - B AttASA

Isilah menggunakan tanda centang (✓). Isilah sesuai dengan kondisi yang sebenar-benarnya karena tidak akan mempengaruhi nilai Anda.

No.	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	Jumlah
1.	Saya kurang senang pada pembelajaran membaca cerpen.	✓				
2.	Saya membaca cerpen jika ada tugas dari guru.		✓			
3.	Saya akan bertanya jika kurang memahami penjelasan guru.				✓	
4.	Saya sering merasa bosan saat membaca cerpen.	✓				
5.	Saya tidak senang membaca cerpen.		✓			
6.	Saya selalu mempunyai waktu untuk membaca cerpen.				✓	
7.	Saya sering berusaha memahami isi bacaan cerpen.				✓	
8.	Saya menganggap cerpen tidak bermanfaat.	✓				
9.	Saya merasa bosan jika pembelajaran membaca cerpen di kelas.	✓				
10.	Saya tidak termotivasi untuk belajar membaca cerpen.	✓				

Keterangan : SS: Sangat Setuju    S: Setuju    KS: Kurang Setuju

TS: Tidak Setuju

### ANGKET MEMBACA CERPEN SISWA (PRATINDAKAN)

Nama : Mowaf RUKI

NIS :

Kelas : XI Bahasa

Isilah menggunakan tanda centang (✓). Isilah sesuai dengan kondisi yang sebenar-benarnya karena tidak akan mempengaruhi nilai Anda.

No.	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	Jumlah
1.	Saya kurang senang pada pembelajaran membaca cerpen.			✓		
2.	Saya membaca cerpen jika ada tugas dari guru.		✓			
3.	Saya akan bertanya jika kurang memahami penjelasan guru.		✓			
4.	Saya sering merasa bosan saat membaca cerpen.		✓			
5.	Saya tidak senang membaca cerpen.				✓	
6.	Saya selalu mempunyai waktu untuk membaca cerpen.			✓		
7.	Saya sering berusaha memahami isi bacaan cerpen.		✓			
8.	Saya menganggap cerpen tidak bermanfaat.				✓	
9.	Saya merasa bosan jika pembelajaran membaca cerpen di kelas.			✓		
10.	Saya tidak termotivasi untuk belajar membaca cerpen.				✓	

Keterangan : SS: Sangat Setuju    S: Setuju    KS: Kurang Setuju

TS: Tidak Setuju

### ANGKET MEMBACA CERPEN SISWA (PASCATINDAKAN)

Nama : Tifa Hidayah

NIS : ~~12~~

Kelas : XI - Bahasa

**Isilah menggunakan tanda centang (✓). Isilah sesuai dengan kondisi yang sebenar-benarnya karena tidak akan mempengaruhi nilai Anda.**

No.	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	Jumlah
1.	Saya mulai menyukai pelajaran membaca cerpen.	✓				4
2.	Saya ingin belajar membaca cerpen.	✓				
3.	Saya mulai menyediakan waktu untuk membaca cerpen.		✓			
4.	Saya menjadi mau membaca cerpen.		✓			
5.	Saya ingin membeli/meminjam kumpulan cerpen untuk saya baca.		✓			
6.	Pemahaman cerita cerpen dengan menggambarkan atau membuat sketsa, berdiskusi dan bermain peran membuat suasana di kelas menyenangkan.		✓			
7.	Saya memperoleh nilai-nilai kehidupan dari membaca cerpen.		✓			
8.	Setelah pembelajaran menggunakan strategi <i>Playing About a Story</i> , saya menjadi termotivasi ingin gemar membaca cerpen.	✓				
9.	Setelah pembelajaran menggunakan strategi <i>Playing About a Story</i> membuat saya bersungguh-sungguh dalam membaca cerpen.		✓			
10.	Pembelajaran menggunakan strategi <i>Playing About a Story</i> perlu dilanjutkan.	✓				4

**Keterangan : SS: Sangat Setuju    S: Setuju    KS: Kurang Setuju**

**TS: Tidak Setuju**

### ANGKET MEMBACA CERPEN SISWA (PASCATINDAKAN)

Nama : Anandita Danang A

NIS :

Kelas : XI Bahasa

Isilah menggunakan tanda centang (✓). Isilah sesuai dengan kondisi yang sebenar-benarnya karena tidak akan mempengaruhi nilai Anda.

No.	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	Jumlah
1.	Saya mulai menyukai pelajaran membaca cerpen.		✓			2
2.	Saya ingin belajar membaca cerpen.		✓			2
3.	Saya mulai menyediakan waktu untuk membaca cerpen.			✓		2
4.	Saya menjadi mau membaca cerpen.		✓			2
5.	Saya ingin membeli/meminjam kumpulan cerpen untuk saya baca.			✓		2
6.	Pemahaman cerita cerpen dengan menggambarkan atau membuat sketsa, berdiskusi dan bermain peran membuat suasana di kelas menyenangkan.		✓			2
7.	Saya memperoleh nilai-nilai kehidupan dari membaca cerpen.		✓			2
8.	Setelah pembelajaran menggunakan strategi <i>Playing About a Story</i> , saya menjadi termotivasi ingin gemar membaca cerpen.		✓			2
9.	Setelah pembelajaran menggunakan strategi <i>Playing About a Story</i> membuat saya bersungguh-sungguh dalam membaca cerpen.		✓			2
10.	Pembelajaran menggunakan strategi <i>Playing About a Story</i> perlu dilanjutkan.		✓			2

Keterangan : SS: Sangat Setuju    S: Setuju    KS: Kurang Setuju

TS: Tidak Setuju



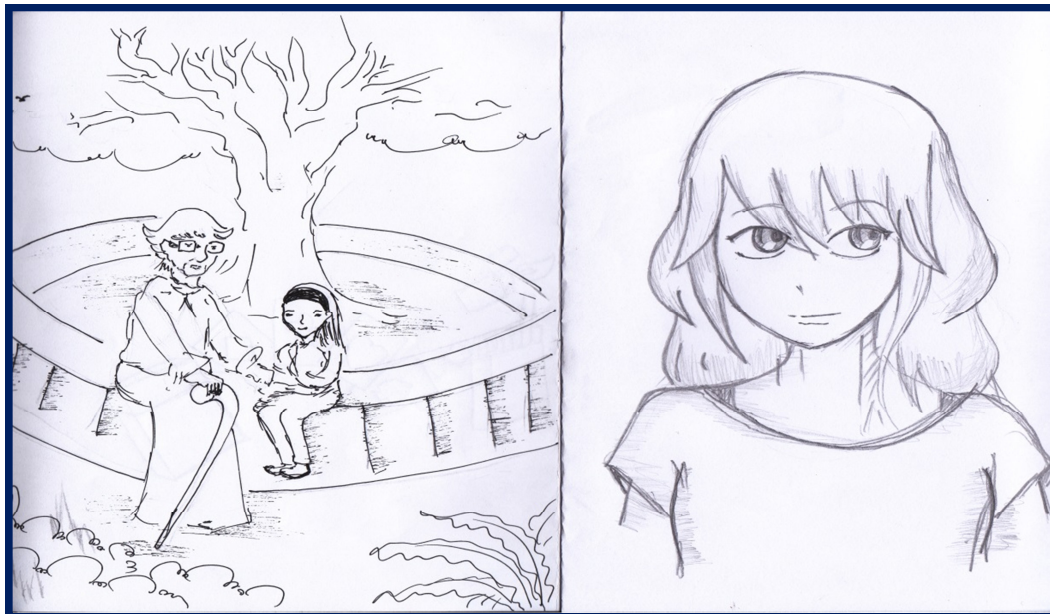
## Lampiran 12

## Hasil Pekerjaan Siswa

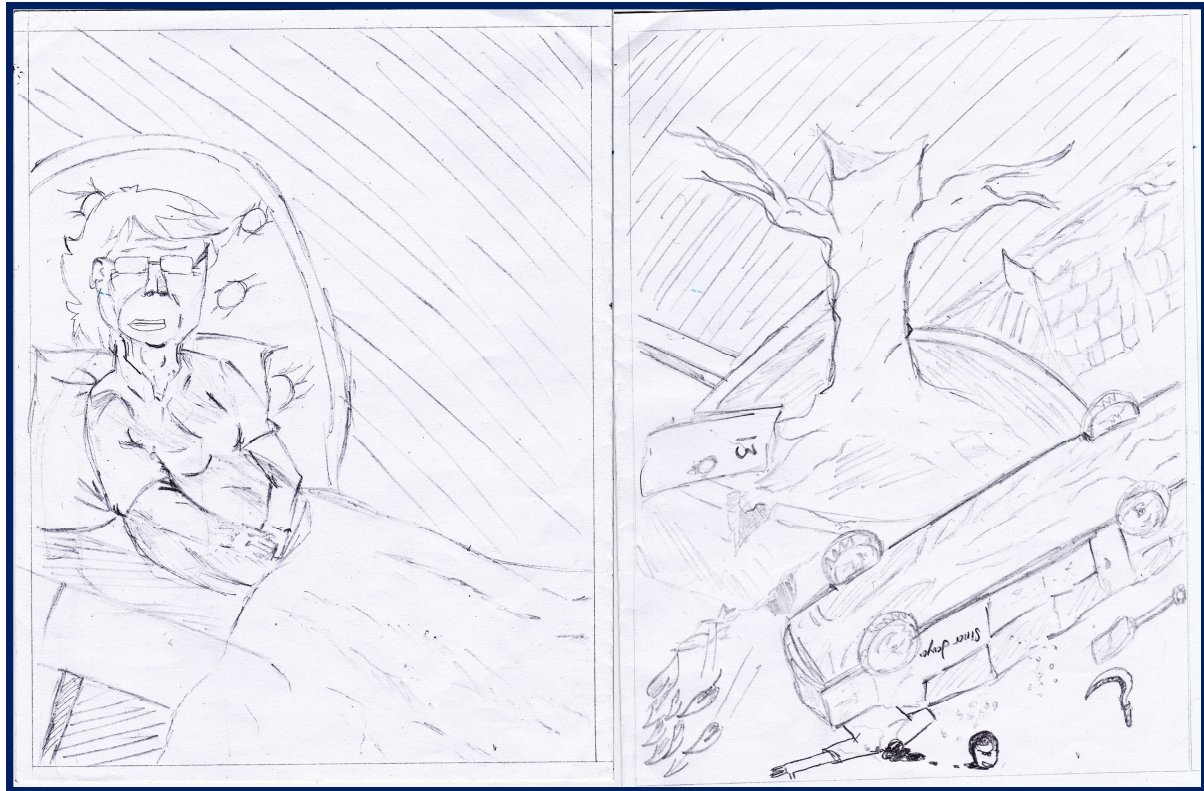
## Hasil Ilustrasi Cerpen Pohon Hayat



Ilustrasi pohon dari cerpen “pohon hayat”



Ilustrasi tokoh nenek dan aku dalam cerpen “pohon hayat”



Ilustrasi tokoh nenek yang sedang sakit

Ilustrasi bencana alam ditengah pohon hayat

## Hasil Membuat Dialog Cerpen Pohon Hayat

Nama Kelompok :

- |                     |                   |
|---------------------|-------------------|
| 1. Bintari Arbiyani | Chandra Dewi (08) |
| 2. Diana Rizki      | (11)              |
| 3. Nur Khasanah     | (25)              |
| 4. Tifa Hidayah     | (32)              |

### Pohon Hayat

Aku : "Ayo nek, Ajak aku untuk melihat pohon itu dan ceritakan padaku kisah tentang pohon itu."

Nenek : "Ayo cu, tetapi jangan kamu bilang kepada ibumu, nanti ibumu marah."

Aku : "Iya nek, aku janji untuk tidak bicara pada ibu."

(Jalan untuk pergi ke alun-alun kota nenek terbaring lemas)

Aku : "Ayo nek mari aku tuntun menuju ke kamar."

Nenek : "Iya cu, terimakasih."

Aku : "Nenek kenapa ya, bu?"

Ibu : Tidak apa-apa nak, hanya penyakit tua biasa.

Aku : Apa yang menyebabkan nenek seperti itu, bu?

Ibu : Mungkin nenekmu sedang capek nak.

Aku : Oh iya bu, tapi nanti nenek sembuh kan, bu?

Ibu : Iya nak, pasti. Kita berdoa saja supaya nenek cepat sembuh.

(Sampai berkali-kali nenek terbaring lemas)

Aku : Bagaimana keadaan nenek, Bu?

Ibu : Masih seperti biasanya, nenek masih terbaring lemas.

Aku : Ya sudah bu, Aku pergi dulu.

Ibu : Kamu mau kemana nak, hati-hati ya.

Aku : Main Bu. Iya.

(Saat aku mau pulang angin berhembus kencang dan beberapa pohon berguguran. Aku merasa bahwa itu pertanda buruk. Sampai di rumah tiba-tiba ibu memelukku dengan isakan lirih)

Aku : Kenapa ibu menangis Bu?

Ibu : Nenekmu sudah pergi nak.

(Aku menangis menjerit-njerit)



## Hasil Diskusi Cerpen Pohon Hayat

Orlin Novicarmo (15)

Gita Vilianti (18)

Kelas : XI - Bahasa

∴ Mendiskusikan unsur intrinsik cerpen "Pohon Hayat".

1. Tema : Kehidupan

2. Alur : Maju

3. Penokohan : a. Aku : Percaya dengan mitos, pemberani, penyalang

⇒ Tapi entahlah, hati kecilku selalu mengatakan bahwa cerita nenek itu benar adanya

⇒ Tanpa izin Ibu, aku beringsut pergi menuju alun-alun kota.

⇒ Meski ruang kami bertauhan, setidaknya, setiap seminggu sekali, aku dan Ibu saling bertukar kabar, bertilang doa.

b. Nenek : Baik hati, penyalang

⇒ Begitu sampai di alun-alun kota, nenek langsung mengarahku ke pusat alun-alun, tempat dimana pohon itu berada

c. Ibu : Pengertian, Perhatian

⇒ "Kita hanya manusia yang nali dan rapuh, yang tak tau apa-apa. Satu-satunya hal yang bisa kita lakukan adalah berdoa-doa. Jika sewaktu-waktu nanti pohon kehidupan melepaskan kita dari tengahnya," Ibu membisikkan nasehat-nasehat itu dengan suara serak.

4. Setting :

tempat : - alun-alun kota = Begitu sampai di alun-alun kota, nenek langsung mengarahku ke pusat alun-alun, tempat dimana pohon itu berada.

- Di bawah pohon = Aku berdiri di bawah pohon itu dengan kepala tengadah.

Suasana : e) Mengharukan = Ketika aku kembali ke kota itu, yang ku temui hanya kota yang mati dengan sisa-sisa kenangan, aku merelakan, merelakan kotaku, merelakan tias masa kecilku. Bersama air mata, semua ku larung ke udara.

5. Amanat : Kematian adalah sesuatu yang rahasia, tak ada satupun yang tahu kapan kematian akan terjadi.

6. Sudut pandang : Orang pertama sebagai pelaku utama.



# Hasil Membaca Cerpen pada Pratindakan

43

Tugas

Senyum Karyamin

No.

Date:

☐ Nama : Eko Wanyu Wibowo.

☐ Kelas : XI Bahasa

☐ Mapel : SAstra

☐ •> Tokoh •> Karakter

☐ 1.) - Karyamin = Penyadar (sadar),

☐
☒ - Saidah = Tidak tegaan, baik, Sabar, perhatian.

☐
☐ 2.) •> Latar  $\Rightarrow$  Saat mereka tertawa bersama-sama, para penge

☐ pul batu, di bawah pohon waru, di saat Saidah sedang menjual

☐ dagangannya nasi pecel, di saat Karyamin lapar <del>akan</del>

☐ Karyamin mulai naik turun dan ususnya juga

☐ terasa terpelih.

☐
☐
☐
☐ 3.) •> Konflik

☐
☐ - Saat Saidah menjual dagangan nasi pecel, dan

☐ Jalmun Karyamin mulai turun naik dan ususnya

☐ juga mulai terasa terpelih. Di situ konflik mulai

☐ terjadi.

☐
☐

$$2 + 2 + 2 + 1 + 3 + 3 = \frac{13}{30} = 43$$

Words cut more than swords

VISION

No. \_\_\_\_\_

Date: \_\_\_\_\_

- ☐ 4.) Jika terjadi ~~ada~~ kesulitan saya maka akan berusaha  
☐ semaksimal mungkin, agar bisa untuk mencari makan  
☐ dan tidak menyia-nyiakan apa yang sudah di tawarkan  
☐ orang. Demi kesehatan diri kita sendiri.

- ☐ 5.) Nilai Sosial .

- ☐ no 6.) Karyawan sadar kalau dirinya masih punya hutang  
☐ kepada Saudah, dan tidak mau menambah hutang lagi  
☐ karena merepotkan orang lain.



### Hasil Membaca Cerpen pada Siklus I

- nama : Deni permaisela.
- kelas : XI - Bahasa.

Date :

→ tanggal, 19-09-2013.

→ mencari unsur intrinsik

→ Cerita "Kamar nomer 13".

1. Ibu kos = tegas

- wawan gunawan = keras kepala, selalu ingin tahu

- toto = Penakut

- Ronald = baik

2. latar waktu = Siang hari, malam hari

→ bukti = Saat pulang dari sekolah

→ Sekitar pukul delapan malam

- latar tempat = kos

→ bukti = Aku seorang pelajar yg kos di kota ini

- latar Suasana = Menegangkan, Sepi

→ bukti = Situasi saat itu sangat Sepi

3. Wawan gunawan yang ingin sekali membuka atau masuk ke kamar nomer 13 itu membuat Ibu kos marah dan membuat temannya toto sakit karena ketakutan. dan karena perbuatan wawan Ibu kos menjadi teringat dan menceritakan tentang kamar nomer 13 itu.

4. Jika peristiwa itu terjadi dalam kehidupan sehari-hari akan banyak masyarakat yang akan mempercayai bahwa nomer 13 adalah nomer sial atau nomer angker.

$$3+4+3+4+4+5 = \frac{23}{30} \times 100 = 76.$$



5. Nilai agama.

- dalam cerita tersebut menceritakan bahwa jangan lah terlalu percaya dengan adanya angka angker atau Sial.

→ nilai moral

- ketika wawan tahu bahwa kamar tersebut adalah kamar anak dari ibu kos, dan ibu kos menceritakan kepada wawan. Sampai ibu kos menangis wawan segera meminta maaf kepada ibu kos.

6. bahwa angka 13 di cerita menceritakan tentang angka 13 itu adalah dianggap angka sial, karena dalam Cerita kamar nomer 13 bahwa kamar Seorang gadis yang tertembak mati oleh pacarnya dengan tidak sengaja karena ingin melindunya. gadis itu dari penculik.




## Hasil Membaca Cerpen pada Siklus II

Tugas Sastra.		No. _____
		Date: _____
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	Menganalisis cerpen	Beti Regina Ratri
<input type="checkbox"/>	"Pohon Hayat"	XI - Bahasa
<input type="checkbox"/>		07
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	1. Tokoh :	
<input type="checkbox"/>	① Aku : ① Percaya mitos	
<input type="checkbox"/>	=> Tapi entahlah, hati kecilku selalu mengatakan bahwa cerita nenek itu benar adanya.	
<input type="checkbox"/>	② Pemberani	
<input type="checkbox"/>	=> Tanpa izin Ibu, aku beringsut pergi menuju alun-alun kota.	
<input type="checkbox"/>	③ Penyayang	
<input type="checkbox"/>	=> Meski ruang kami berjauhan, setidaknya, setiap seminggu sekali, aku dan Ibu saling bertukar kabar, bersilang do'a.	
<input type="checkbox"/>	② Nenek : ① Baik hati	
<input type="checkbox"/>	=> Begitu sampai di alun-alun kota, nenek langsung mengajakku ke pusat alun-alun, tempat dimana pohon itu <del>ada</del> berada.	
<input type="checkbox"/>	③ Ibu : ① Perhatian	
<input type="checkbox"/>	=> "Kian waktu, dunia kian renta. Nak, seperti juga Ibumu. Dari itu, pandai-pandailah engkau menempatkan diri," begitu nasihat Ibu yang terakhir yang sempat kurekam.	
<input type="checkbox"/>	③ Penyayang	
<input type="checkbox"/>	=> "Kita hanya manusia yang nafi dan rapuh, yang tak tahu apa-apa. Satu-satunya hal yang bisa kita lakukan adalah berjaga-jaga jika sewaktu-waktu nanti pohon kehidupan melepaskan kita dari tangkainya," Ibu membisikkan nasihat-nasihat itu dengan suara serak.	
<input type="checkbox"/>	2. Setting / Latar.	
<input type="checkbox"/>	Latar tempat : ① Alun-alun kota.	
<input type="checkbox"/>	=> Begitu sampai di alun-alun kota, nenek langsung mengajakku ke pusat alun-alun, tempat dimana pohon itu berada.	
<input type="checkbox"/>		

To be a winner, all you need is to give all you have

$5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 2 = 27/30 \times 100 = 90$



No. \_\_\_\_\_

Date: \_\_\_\_\_

<input type="checkbox"/>	② Bawah Pohon
<input type="checkbox"/>	=> Aku berdiri di bawah pohon itu dengan kepala tengadah.
<input type="checkbox"/>	Latar waktu : -
<input checked="" type="checkbox"/>	Latar suasana: ① Menghankan
<input type="checkbox"/>	=> Ketika aku kembali ke kota itu, yang ku temui hanya
<input type="checkbox"/>	kota yang mati. Dengan sisa-sisa kenangan, aku merelakan
<input type="checkbox"/>	itu, merelakan kotaku, merelakan tilas masa kecilku.
<input type="checkbox"/>	Bersama air mata, semua kularung ke udara.
<input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	Konflik: ① <del>Internal</del> Konflik Internal
<input type="checkbox"/>	=> Aku jadi bertanya-tanya, apakah setiap pohon yang ada
<input type="checkbox"/>	di alun-alun kota adalah pohon kehidupan yang menyimpan
<input type="checkbox"/>	rahasia kehidupan setiap penduduknya?
<input type="checkbox"/>	②
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	4. Jika peristiwa yang dialami oleh Aku terjadi dalam kehidupan sehari-hari pasti banyak orang yang akan was-was terhadap kematiannya.
<input type="checkbox"/>	Dan banyak orang yang bergantung atas kehidupannya dengan Pohon tersebut.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	5. ① Nilai Agama / kepercayaan.
<input type="checkbox"/>	Dalam cerpen tersebut masih sangat mendominasi ke sistem kepercayaan
<input type="checkbox"/>	Dinamisme, karena masih sangat bergantung pada pohon di pusat alun-alun tersebut.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

People become fools when they stop asking questions

BOST



No. \_\_\_\_\_

Date: \_\_\_\_\_

[illegible]

No. \_\_\_\_\_  
 Date: \_\_\_\_\_

76

<input type="checkbox"/>		Dem permasele	26 / 2013
<input type="checkbox"/>		xi bahasa	09
<input type="checkbox"/>		og	
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>		pohon hayat	
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>	1.	nenek = baik hati → bukti : begitu sampai di alun-alun kota,	
<input type="checkbox"/>		nenek langsung mengajakku ke-	
<input type="checkbox"/>		pusat alun-alun, tempat dim-	
<input type="checkbox"/>		ana pohon itu berada.	
<input type="checkbox"/>	-	Aku = pemberani → bukti : aku pernah mendesak	
<input type="checkbox"/>		nenek untuk mengantarku	
<input type="checkbox"/>		ke alun-alun kota, unt-	
<input type="checkbox"/>		uk melihat langsung poh-	
<input type="checkbox"/>		on itu.	
<input type="checkbox"/>	-	Ibu = baik hati → bukti : begitu nasihat Ibu	
<input type="checkbox"/>		yg terakhir yang sempat	
<input type="checkbox"/>		kurekam.	
<input type="checkbox"/>	2.	latar tempat = alun-alun kota	
<input type="checkbox"/>		bukti : begitu sampai di alun-alun kota, nenek	
<input type="checkbox"/>		langsung mengajakku ke pusat alun-alun.	
<input type="checkbox"/>	-	latar waktu :	
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>	-	latar suasana = mengharukan.	
<input type="checkbox"/>	-	bukti : Kian waktu, dunia kian renta, nak, sep-	
<input type="checkbox"/>		erti juga ibumu. dari itu, pandai-pa-	
<input type="checkbox"/>		ndallah engkau menempatkan diri, begitu	
<input type="checkbox"/>		nasihat Ibu yg terakhir yg sempat kure-	
<input type="checkbox"/>		kam.	
<input type="checkbox"/>			

To be a winner, all you need is to give all you have

$$4 + 4 + 4 + 3 + 3 + 5 = \frac{23}{30} \times 100 = 76$$







Ketua Kelas.



## Lampiran 14

### DOKUMENTASI PROSES PENELITIAN

#### Pratindakan



Gambar 1: suasana pembelajaran pada pratindakan, terlihat beberapa siswa sedang asyik mengobrol.



Gambar 2: suasana pembelajaran pada pratindakan, terlihat siswa berjalan-jalan pada saat mengerjakan soal.



Gambar 3: suasana pembelajaran pada pratindakan, salah satu siswa tiduran, saat berdiskusi.



Gambar 4: suasana pembelajaran pada pratindakan, siswa tampak acuh saat guru menjelaskan materi.

#### Siklus I



Gambar 5: Suasana pembelajaran pada siklus I, terlihat ada salah satu siswa yang asik mengobrol.



Gambar 6: suasana pembelajaran pada siklus I, siswa mulai aktif berdiskusi dengan teman lain.





Gambar 7: suasana pembelajaran siklus I, siswa mulai aktif berdiskusi dengan guru.



Gambar 8: Suasana pembelajaran siklus I, siswa tampak acuh terhadap presentasi dari kelompok diskusi.

## Siklus II



Gambar 9: suasana pembelajaran pada siklus II, terlihat siswa memperhatikan penjelasan dari guru.



Gambar 10: suasana pembelajaran siklus II, siswa tampak fokus membaca cerpen.



Gambar 11: suasana pembelajaran siklus II, siswa saat membuat ilustrasi gambar cerpen



Gambar 12: Suasana pembelajaran siklus II, mereka memperhatikan kelompok lain presentasi.





Gambar 13: suasana pembelajaran siklus II, siswa memperhatikan kelompok menggambar presentasi



Gambar 14: Suasana pembelajaran siklus II, siswa tampak aktif berdiskusi dengan guru.



Gambar 15: suasana pembelajaran siklus II, siswa memperhatikan kelompok bermain peran presentasi.



Gambar 16: sekolah tempat dilakukan penelitian

### FOTO HASIL WAWANCARA



Gambar 17: Foto wawancara dengan siswa (pratindakan)



Gambar 18: Foto wawancara dengan siswa (pascatindakan)



Gambar 19: Foto wawancara dengan guru (pratindakan)



Gambar 20: Foto wawancara dengan guru (pascatindakan)

## Lampiran 15

### INSTRUMEN PENELITIAN

#### Bacaan 1

#### SENYUM KARYAMIN

*Oleh Ahmad Tohari*

Mereka tertawa bersama-sama. Mereka, para pengumpul batu itu, cara menertawakan diri mereka sendiri. Dan Karyamin tidak ikut tertawa, melainkan cukup senyum. Bagi mereka, tawa atau senyum sama-sama sah sebagai perlindungan terakhir. Tawa dan senyum bagi mereka adalah simbol licinnya tanjakan. Pagi itu senyum Karyamin pun menjadi tanda kemenangan atas perutnya yang sudah mulai melilit dan matanya yang berkunang-kunang.

Memang Karyamin telah berhasil membangun fatamorgana kemenangan dengan senyum dan tawanya. Anehnya, Karyamin merasa terhina oleh burung paruh udang yang bolak-balik melintas di atas kepalanya. Suatu kali, Karyamin ingin membabat burung itu dengan pikulnya. Akan tetapi, niatnya itu diurungkan karena Karyamin sadar, dengan mata yang berkunang-kunang dia tak akan berhasil melaksanakan maksudnya.

Jadi, Karyamin hanya tersenyum, lalu bangkit meski kepalanya pening dan langit seakan berputar. Diambilnya keranjang dan pikulan, kemudian Karyamin berjalan menaiki tanah licin yang berparut bekas perosotan tubuhnya tadi. Di punggung tanjakan, Karyamin terpaksa sejenak melihat tumpukan batu yang belum lagi mencapai seperempat kubik, tetapi harus ditinggalkannya. Di bawah pohon waru, Saidah sedang menggelar dagangan nasi pecel. Jakun Karyamin turun naik, ususnya terasa terpilih.

“Masih pagi kok pulang, Min?” Tanya Saidah, “Sakit?”

Karyamin mengeleleleng dan tersenyum. Saidah memperhatikan bibirknya yang membiru dan kedua telapak tangannya yang pucat. Setelah dekat, Saidah mendengar suara keruyuk dari perut Karyamin.

“Makan, Min?”

“Tidak. Beri aku minum saja. Lenganmu sudah ciut seperti itu. Aku tak ingin menambah utang.”

“Iya, Min, iya. Tetapi kamu lapar, kan?”

Karyamin hanya tersenyum sambil menerima segelas air yang disodorkan oleh Saidah. Ada kehangatan menyapu kerongkongan Karyamin terus ke lambungnya.

“Makan, ya Min? Aku tak tahan melihat orang lapar. Tak usah bayar dulu. Aku sabar menunggu tengkulak datang. Batumu juga belum dibayarnya, kan?”

Si paruh udang kembali melintas cepat dengan suara mencacat. Karyamin tak lagi membencinya karena sadar, burung yang demikian sibuk pasti sedang

mencari makan buat anak-anaknya dalam sarang entah di mana. Karyamin membayangkan anak-anak si paruh udang sedang meringkuk lemah dalam sarang yang dibangun dalam tanah di sebuah tebing yang terlindung. Angin kembali bertiup. Daun-daun jati berterbangan dan beberapa di antaranya jatuh kepermukaan sungai. Daun-daun itu selalu saja bergerak menentang arus karena dorongan angin.

“Jadi, kamu sungguh tak mau makan, Min?” Tanya Saidah ketika melihat Karyamin bangkit.

“Tidak. Kalau kamu tak tahan melihat aku lapar, aku pun tak tega melihat lenganmu habis karena utang-utanku dan kawan-kawan.”

“Iya Min, iya, tetapi . . .”

Saidah memutus kata-katanya sendiri karena Karyamin sudah berjalan menjauh. Tetapi Saidah masih sempat melihat Karyamin menolehkan kepalanya sambil tersenyum, sambil menelan ludah berulang-ulang. Ada yang mengganjai di tenggorokan yang tak berhasil di dorongnya ke dalam. Diperhatikannya Karyamin yang berjalan melalui lorong liar sepanjang tepi sungai. Kawan-kawan Karyamin menyeru-nyeru dengan segala macam seloroh cabul. Tetapi, Karyamin hanya sekali berhenti dan menoleh sambil melempar senyum.

Sebelum naik meninggalkan pelataran sungai, mata Karyamin menangkap sesuatu yang bergerak pada sebuah ranting yang menggantung di atas air. Oh, si paruh udang. Punggung biru mengkilap, dadanya putih bersih, dan paruhnya merah saga. Tiba-tiba burung itu menukik menyambar ikan kepala timah sehingga air berkecipak. Dengan mangsa diparuhnya, burung itu melesat melintas para pencari batu, naik menghindari rumpun gelangan dan lenyap di balik gerumbul pandan. Ada rasa iri di hati Karyamin terhadap si paruh udang. Tetapi, dia hanya bias tersenyum sambil melihat dua keranjangnya yang kosong.

Sesungguhnya Karyamin tidak tahu betul mengapa dia harus pulang. Di rumahnya tak ada sesuatu buat mengusir suara keruyuk dari lambungnya. Istrinya juga tak perlu dikhawatirkan. Oh, ya Karyamin ingat bahwa istrinya memang layak dijadikan alasan buat pulang. Semalaman tadi istrinya tak biasa tidur lantaran bisul di puncak pantatnya. “Oleh karena itu, apa salahnya bila aku pulang buat menemani istriku yang meriang.”

Karyamin mencoba berjalan lebih cepat meskipun kadang secara tiba-tiba banyak kunang-kunang menyerbu ke dalam rongga matanya. Setelah melintasi titian, Karyamin melihat sebutir buah jambu yang masak. Dia ingin memungutnya, tetapi urung karena pada buah itu terlihat bekas gigitan kampret. Dilihatnya juga buah salak berceceran di tanah di sekitar pohonnya. Karyamin memungut sebuah, digigit, lalu dilemparkannya jauh-jauh. Lidahnya seakan terkena air tuba oleh rasa buah salak yang masih mentah. Dan Karyamin terus



berjalan. Telinganya mendenging ketika Karyamin harus menempuh sebuah tanjakan. Tetapi tak mengapa, karena di balik tanjakan itulah rumahnya.

*(Sumber: Kumpulan Cerpen Senyum Karyamin, Hlm. 1-6)*

## Bacaan 2

**KAMAR NOMOR 13***Oleh Suryani*

Ah, kamu jangan terlalu percaya deh, yang namanya angka sial! Yang ada tuh, Cuma perasaan pengecut kamu aja. Kata-kata itu yang selalu muncul dihatiku, setiap kali melewati Kamar 13.

Aku seorang pelajar yang kos di kota besar ini. Dan sangat mengherankan, ternyata di kota yang sudah maju ini masih menyimpan orang-orang yang percaya takhayul. Kamar 13 di tempat kos kami tidak pernah dibuka, sekalipun oleh pemiliknya. Dan herannya, teman-teman kos juga jarang mau berlama-lama di depan Kamar 13 itu.

Berbeda dengan aku. Sudah menjadi sifatku, selalu ingin tahu urusan orang lain. Termasuk ingin tahu rahasia Kamar 13. Padahal, hal itu sudah dilarang oleh pemilik kos.

Saat pulang dari sekolah dan melihat kamar itu, membuatku ingin membukanya. Kulangkahkan kakiku menuju Kamar 13 yang tersembunyi di sudut gang, dekat tangga.

Kutengok kiri-kanan, kuputar gagang kamar. Dikunci!

“Hai! Sudah kubilang, jangan dekat-dekat kamar itu!” Bentakan keras datang dari arah samping kiriku. Ibu kos yang gemuk dan gempal dengan keras mendorongku keluar dari tempat aku berdiri.

“Aku hanya ingin tahu isi kamar itu,” pintaku pada Ibu Kos.

“Taka da apa-apanya. Dan kuminta, jangan sekali lagi kau membuka pintu kamar ini!” jawabnya, sambil memandanguku dengan tajam. Menakutkan! Wajah Ibu Kos yang biasanya lembut itu bias berubah menjadi wajah elang yang siap mencengkeram anak-anak ayam.

Aku tetap ingin membuka kamar itu. Dan keinginanku itu semakin menjadi-jadi.

“Gila kamu, Wan! Kamar itu ada *ghost*-nya,” ucap Toto kepadaku.

“Oh, jadi kamu takut?” ucapku sedikit meremehkan.

Toto tertawa. “Bukan takut. Tapi, aku hanya *nggak* ingin mengetahui urusan yang lain,” jawab Toto.

Biarlah Toto menertawaiku. Lihat saja, dia pasti akan tercengang ketika mengetahui aku masuk dan tidak menemukan hantu di sana. Mungkin di dalamnya berisi sesuatu yang berharga.

Akan kutunjukkan keberanianku padanya. Ia takkan menertawaiku, atau malah aku yang akan menertawainya.

Besoknya, setelah jalan-jalan dengan Toto, sekitar pukul delapan malam, kuajak dia membuka Kamar 13 yang selalu menarik perhatianku.

“Nggak usah, deh! Nggak enak dengan Ibu Kos,” jawab Toto kepadaku.

“Ah, peduli amat! Cuma *having fun!*” jawabku agak keras.

Kupaksa terus Toto yang enggan menerima ajakanku. Akhirnya, ia menyerah juga.

“Oke, oke! Kamu mesti bantu aku kalau ditendang dari tempat kos ini,” ujar Toto dengan kesal.

Asyik! Ini baru benar-benar asyik. Malam-malam begini ngunjungin kamar yang dianggap angker.

Ketika situasi agak aman, bersama Toto kuongkel Kamar Nomor 13. Situasi saat itu sangat sepi, hanya beberapa anak kos yang sedang melintasi Kamar 13 tanpa peduli.

“Berhasil! Terbuka, Bung!” seruku riang.

“Masuk!” kupersilahkan Toto masuk duluan. Namun ia menolak.

“Payah!” ucapku sambil menggelengkan kepala. Sesampainya kami berdua di dalam, ruang tampak sangat gelap. Kuambil senter yang tersimpan dalam sakuku.

“Cari saklarnya!” seru Toto sambil meraba-raba.

“Aduh!” Toto tersandung sesuatu, entah apa. Tapi, membuatnya agak sedikit ketakutan.

“Oke! Nggak usah panik. Kucari saklarnya.” Berhasil. Saklarnya dekat bingkai lukisan. Kutekan, dan lampu akhirnya menyala.

“Ruangan apaan ini?” Tanya Toto setelah melihat ruangan yang bersih dan rapi.

“Aku sudah bilang, nggak ada apa-apa di kamar ini. Tahayul aja yang kamu percaya,” ucapku pada Toto.

Kulihat sekeliling ruangan yang tampak bersih itu. Atapnya berwarna merah dan lantainya dari beludru merah mewah. Ada satu meja kantor yang eksklusif, seperti kursi kebesaran bos-bos konglomerat. Lalu ada tempat tidur berwarna hijau lumut. Tampaknya agak aneh dan asing bagiku, karena ada lukisan seorang gadis muda dekat saklar yang kupijit tadi.

Matanya memandang dengan genit, tapi agak tajam, mengarah padaku. Senyumnya tipis, senyum kelicikan yang sering kulihat di televisi.

“Lukisan itu tampak aneh,” ujar Toto mengagetkanku. Tampaknya aku agak tersihir dengan pandangan matanya yang menggemaskan itu.

“Tidak hanya aneh. Dia cukup cantik untuk dijadikan pacar,” gurauku pada Toto.

Toto memandang sekali lagi pada lukisan itu. Kuarahkan pandanganku ke seluruh kamar. Wah, serasa di hotel mewah!

Tak kupedulikan Toto yang menghapus darah di siku kanannya yang berdarah. Aku malah asyik sendiri dan duduk di kursi. Mengambil buku-buku dan

membacanya. Ah, hanya buku-buku biasa yang tak kumengerti. Kayaknya dalam bahasa Jerman.

Lalu kubolak-balik sekali lagi. Ada tulisan-tulisan simbol. Seperti bahasa Mandarin. Juga tak kumengerti. Kubuka buku tebal yang lain, yang juga berdebu. Kubaca satu per satu. Hei, ada terselip foto yang cukup lama. Gambar seorang bapak dengan gadis kecil berbaju merah. Manis sekali.

Sepertinya tampak bapak yang berdiri di dekat gadis kecil itu orang Cina. Matanya sipit. Mungkin orang Jepang. Tak bisa kubedakan wajah Cina dan Jepang. Tak kumengerti.

Tapi, gadis kecil ini sepertinya kukenal. Di mana kulihat wajah indah seperti ini, ya?

“Wan! Udah, dong. Ntar Ibu kos lihat kita!” ajak Toto.

“Ia nggak pernah datang ke sini, kan?” tantangku pada Toto.

“Udah, deh. Kamu kan udah mendapatkan apa yang kamu inginkan di sini,” tutur Toto agak kesal.

“Oke, kamu deh yang menang. Besok aku yang ke sini sendirian,” ucapku dengan nada yang percaya diri dan yakin.

Belum beberapa saat aku berbalik, Toto terkesima dengan sesuatu.

“Wan, tadi kulihat kayaknya lukisan itu tertawa licik,” bisik Toto agak cengengesan.

“Mana?” kutolehkan wajahku ke arah lukisan itu.

Tidak ada perubahan. Sepertinya tadi menebarkan senyum yang misterius, tapi amat cantik.

“Udah, deh! Aku mau tidur. Cepat, dong!” ujar Toto.

Kurasa Toto takut. Wajahnya agak memucat setelah keluar dari kamar itu.

Aku tak tahu kalau *tissue* yang dipakai Toto untuk mengelap darahnya, dibuang ke lantai kamar itu begitu saja.

Malam itu, aku tak kuduga ada sesuatu yang terjadi pada Toto. Sejak pulang dari sekolah, ia masuk kamar dan sorenya sakit. Badannya panas dingin, bergantian.

“Ke dokter aja,” kataku pada Toto yang bersembunyi di bawah selimut.

“Siapa yang mau bawa? Kamu?” Tanya Toto berbalik. Seperti orang kekurangan darah.

“Gara-gara kamu, ngajakin masuk Kamar 13!” tuduh Toto kepadaku.

“Lha, kalau kamu sakit, aku mestinya juga sakit. Kita kan sama-sama masuk ke dalam sana,” jawabku membantah tuduhan Toto.

Kuputuskan saja membawa Toto ke dokter. Baru saja aku keluar dari kamar Toto, kulihat sekilas badan belakang seorang gadis muda berambut agak kebarat-baratan memasuki kamar 13. Heran, bukannya kamar itu nggak ada orang yang menghuni? Tapi, kenapa tiba-tiba tuh cewek masuk ke Kamar 13?

Sifat jelekku mulai muncul. Kuikuti cewek misterius itu. Kulupakan saja Toto yang lagi asyik dengan penyakitnya.

Kuputar gagang pintu kamar itu. Terbuka dan segera kunyalakan tombol saklar.

Lampunya tak mau hidup. Padahal kemarin bisa hidup. Kunyalakan senter kecilku. Satu persatu kusoroti. Sempat kusoroti lukisan gadis manis bermata tajam.

Gambarnya tak ada. Tak mungkin kan gmbarnya itu meloncat dan berubah menjadi seorang manusia?

Tiba-tiba lampunya hidup. Untung, sehingga kuteliti lagi dengan saksama. Baru saja aku melangkah beberapa kali, lampunya mati sendiri.

Ini lampu pasti rusak. Brengsek! Dasar karatan! Baru saja kumaki begitu, lampunya hidup kembali.

Sepertinya ada yang menjejekku. Atau ada yang mau menjebakku. Di sini pasti ada orang selain aku, dan coba-coba untuk mengganguku.

Lampunya kemudian dengan cepat hidup, mati, hidup, mati. Mengesalkan! Segera kulangkahkan kaki menuju pintu, kuputar. Tak bisa dibuka!

Sial! Pintu kuno. Kini aku terjebak. Bisa-bisa sampai semalaman. Belum lagi harus *nganterin* Toto ke dokter. Harus bagaimana ini?

Kucongkel dengan keras. Kupukul pintu itu dan berteriak memanggil orang yang mungkin lewat di kamar sial ini.

Tak ada reaksi, tak ada tanggapan. Lampu hidup kembali dengan terang. Aku terduduk lunglai di belakang pintu. Aku terjebak dalam kamar yang dikatakan orang-orang menakutkan ini.

Sejurus kemudian, sepertinya ada orang yang memanggilku. Suara cewek. "Halo, Wawan Gunawan!" sapa seseorang kepadaku. Tapi, tidak tampak wujudnya.

"Siapa kamu? Mau kenalan? Tampilkan siapa kamu. Nggak usah kucing-kucingan," teriakku keras.

"Aku ada di sini!" tiba-tiba muncul seorang gadis manis berpakaian merah anggun di depanku secara tiba-tiba. Aku terkesiap. Wajah dalam lukisan itu kini berdiri di depanku. Senyumnya angker dan menakutkan, tapi tetap menyimpan kecantikan.

"Siapa kamu?" tanyaku bergetar. Hatiku mulai was-was dan bergetar. Aku takut. Kata mereka benar, di kamar ini ada makhluknya.

"Kenapa kamu memasuki kamarku?" tanyanya marah.

"Aku... aku nggak tahu kalau ini kamarmu," jawabku ragu.

"Aku tak suka kalau kamarku diganggu!" teriaknya marah.

"Lalu, apa kamu yang membuat temanku, Toto, sakit?" tanyaku cepat.

“Benar! Aku yang akan mengisap seluruh darahnya lewat *tissue* yang dibuangnya di kamarku. Juga darahmu,” ucapnya sambil tertawa licik. Mengerikan!

“Kenapa? Apa kau makhluk jadi-jadian?” tanyaku spontan.

Ia tersenyum. “Pintar! Kau pria yang pintar. Aku suka pria yang pintar dan tegap sepertimu,” ucapnya sambil mendekatiku.

Wajahnya seperti *vampire*. Bibirnya mulai mengeluarkan tetesan-tetesan darah. Itu semua membuatku takut. Aku menggedor pintu, teriak minta tolong. Tak ada yang mendengar. Makhluk itu semakin mendekatiku. Tolong!

“Ngapain, sih, itu?” Tanya seseorang membangunkanku.

Mataku mendelik. Dengan cepat kutepis tangan yang memegang tangan kiriku.

“Mimpi buruk, ya!” Tanya temanku.

“Ya, ampun! Ronald, *ngapain* ke sini?” tanyaku mebalas. Kuseka wajahku yang penuh dengan keringat.

“Kamu katanya mau cari kos baru! Ayo sekarang. Ntar keburu malam!” jawab Ronald kepadaku.

Benar! Aku lupa. Aku harus pindah dari kos ini dan mencari rumah baru yang lebih baik dari rumah ini.

“Panggil si Toto sana, ntar aku nyusul,” jawabku padanya.

“Cepat. Ntar telat lagi!” serunya padaku. Ronald melangkah keluar. Aku mimpi buruk, tentang kamar yang baru kumasuki tadi malam. Aku merasa bersalah memaksa masuk ke kamar itu tanpa izin dari yang berwenang.

Sebelum aku mencari rumah baru, kutemui Ibu Kos dan menceritakan kejahilanku.

“Sebelumnya, kamu sudah kuperingatkan,” jawabnya agak marah.

Aku menunduk malu dan merasa bersalah. Aku segera minta maaf.

“Kamu tahu, gadis dalam lukisan itu anakku. Suamiku seorang campuran antara Jerman dan Cina. Ia mati dibunuh oleh prang yang menculik anakku,” cerita Ibu Kos sambil memandang ke luar rumah.

“Ia melindungiku dari tembakan para penculik. Lalu anakku sendiri, ia mati tertembak oleh pacarnya yang ingin menolongnya. Tak sengaja. Kini ia masuk penjara. Lalu aku sendiri, menyewakan rumahku yang besar ini untuk kos.” Ibu Kos menangis, tersedu-sedu. Ah, tragis sekali! Bagaimana aku harus minta maaf padanya?

“Berdoalah untuk ketenangan Lola dan ayahnya,” pinta Ibu Kos sambil meninggalkanku yang terbangong sendiri.

Aku memang gegabah, sampai harus membuat ibu kos menangis kisah lamanya yang tragis.

Besoknya kubawakan bunga hidup dan meninggalkannya di depan pintu kamar itu, sampai aku pindah ke rumah baru atas kerja sama sewa-menyewa dengan teman-temanku. Sebelum aku pergi, kuletakkan beberapa bunga mawar merah yang terikat oleh pita kuning. Kutuliskan dalam secarik kertas “Untuk Lola manis. Semoga kau selalu bahagia bersama ayahmu yang terkasih.”

*(Sumber: Erlangga kelas X Hlm. 39-43)*

## Bacaan 3

**POHON HAYAT***Oleh Mazhdar Zainal*

Sebelum daun milik nenek gugur, nenek pernah bercerita perihal sebuah pohon yang tumbuh di tengah alun-alun kota. Kata nenek, pohon itu telah ada sejak ratusan atau mungkin ribuan tahun lalu.

Tak ada yang tahu persis, kapan dan bagaimana pohon itu tumbuh. Sewaktu nenek kecil, pohon itu sudah menjulang meneduhi alun-alun kota, serupa payung raksasa. Menilik kokohnya, tampaknya akarnya telah menancap jauh ke kedalaman bumi. Batangnya pun tampak seperti lengan lelaki yang kuat dan penuh urat. Dahan dan ranting berjabar serupa jari-jemari yang lentik. Dedaunnya lebar serupa wajah-wajah yang tengah tersenyum dalam keabadian.

Kata nenek, kehidupan setiap penduduk di kota ini tersemat di tiap daun yang bertengger di cabang, ranting, dan tangkai pohon itu. Setiap kali ada satu daun yang gugur, artinya seseorang di kota ini telah lepas dari kehidupan. Satu daun artinya satu kehidupan, begitu kisah nenek.

\*\*\*

Suatu ketika, aku pernah mendesak nenek untuk mengantarku ke alun-alun kota, untuk melihat langsung pohon itu. Tentu saja tanpa sepengetahuan ibu. Karena, kalau ibu tahu pasti ibu tak akan mengizinkan. Diam-diam kami pun berangkat, pelan-pelan aku menuntun nenek yang jalannya sudah tidak tegap lagi. Jarak antara rumah dan alun-alun kota sebenarnya tidak terlalu jauh. Kami cukup naik angkutan umum satu kali, tak sampai setengah jam kami sudah sampai.

Begitu sampai di alun-alun kota, nenek langsung mengajakku ke pusat alun-alun, tempat di mana pohon itu berada. Kami berteduh di bawahnya, nenek duduk dengan napasnya yang terdengar ngik-ngik. Kepala nenek menengadah ke atas. Aku pun menirukannya.

”Banyak sekali misteri dan kehidupan di atas sana,” gumam nenek.

Lelah menengadahkan kepala, aku pun menunduk. Tampak daun-daun kering berserakan di mana-mana, sebagian terinjak-injak oleh kakiku.

”Nek,” aku menjawab lengan nenek.

”Ya?”

”Apakah daun-daun kering yang berserakan di bawah ini adalah jasad orang-orang yang sudah mati?”

”Ya, daun-daun itu adalah jasad tilas mereka dari pohon kehidupan.”

”Berarti jasad tilas ayah ada di antara daun-daun kering itu?”

”Mungkin. Tapi nenek kira, kini, jasad ayahmu sudah menyatu kembali dengan tanah.”



"Nek."

"Ya?"

"Mengapa daun-daun kering itu tidak dibersihkan atau dibakar saja."

"Tak perlu, lambat laun mereka juga akan kembali ke muasalnya, tanah, melebur menjadi tanah. Dari tanah kembali ke tanah."

Kepalaku kembali menengadah, "Kalau daun-daun kemuning yang ada di atas sana itu siapa?"

"Mereka adalah orang-orang tua yang masih hidup di kota ini, mereka-mereka yang sudah lama bertengger di atas pohon kehidupan."

"Apakah mereka akan segera gugur?"

"Tentu saja, Nak. Gugur adalah takdir mereka."

"Apa Nenek ada di antara salah satu daun kemuning yang ada di atas sana, yang siap gugur itu?"

"Nenek tak tahu. Itu rahasia yang di atas, tak seorang pun berhak tahu."

Aku terus menengadahkan kepala, mencari-cari di mana letak daun milik nenek, milikku, dan juga milik ibu.

"Nek."

"Ya?"

"Tunas-tunas daun yang tersemat di pucuk pohon itu, pasti adalah bayi-bayi yang baru lahir di kota ini, ya, kan?"

"Ya. Benar, memang kenapa?"

"Berarti, sekarang, aku berada di antara daun-daun muda yang bertengger di atas sana?"

"Ya. Tentu saja."

"Artinya, masa gugurku masih sangat lama, ya, Nek?"

Nenek mengernyitkan dahi, "Siapa bilang? Setiap lembar daun kehidupan yang ada di atas sana adalah rahasia. Tak ada seorang pun yang tahu. Gugur adalah hak semua daun, dari yang kemuning, yang masih segar dan hijau, bahkan yang masih tunas pun bisa saja patah dan gugur."

Aku terdiam. Mencerna kata-kata nenek.

\*\*\*

Sepulang dari alun-alun kota, nenek mengeluhkan kaki tuanya yang keram. Beberapa hari berikutnya nenek terbaring sakit. Ibu menyebut penyakit nenek dengan 'penyakit orang tua'. Musabab itulah ibu tidak memarahiku ketika kukatakan bahwa sebenarnya akulah yang menyebabkan nenek sakit. Kian hari penyakit nenek kian parah. Tubuh nenek mati separuh. Tak bisa digerakkan. Nenek berak dan buang air kecil pun di tempat. Dengan sabar ibu mengurusinya. Barangkali memang itu kewajiban seorang anak. Ketika ibu masih bayi, pasti nenek juga melakukan hal yang sama.

Kian hari tubuh nenek kian kering. Bahkan ia sudah tidak sanggup lagi bicara. Saat itu aku benar-benar takut. Takut ditinggalkan nenek. Takut kehilangan nenek. Tiba-tiba aku teringat pohon itu. Daun-daun kemuning itu. Tanpa izin ibu, aku beringsut pergi menuju alun-alun kota. Aku berdiri di bawah pohon itu dengan kepala tengadah. Berjaga-jaga jika sewaktu-waktu sebuah daun gugur dari sana. Tapi tidak, detik itu aku tak ingin ada satu daun pun gugur dari sana. Tapi seperti kata nenek, daun-daun di atas sana adalah rahasia. Tak seorang pun berhak tahu atas rahasia itu.

Berjam-jam aku berdiri di bawah pohon itu. Tak tampak satu daun pun yang gugur. Nenek hanya sakit tua biasa. Ia akan segera sembuh, bisikku dalam hati. Ketika aku beranjak pergi meninggalkan pohon itu, tiba-tiba angin berhembus. Sekilas hembus. Beberapa daun dari pohon itu melayang-layang di udara dan akhirnya rebah di tanah. Aku terdiam menyaksikannya, lalu pergi dengan rahasia yang masih mengepul kepala.

Sampai di rumah, tiba-tiba ibu memelukku dengan isakan lirih, "Nenekmu sudah pergi."

Bujur tubuh nenek mengingatkanku pada daun kemuning yang rebah di tanah, di alun-alun kota beberapa saat lalu.

\*\*\*

Seiring usia, masa kecilku hilang dilalap masa. Sebagai remaja yang bebas, aku pun merantau dari kota ke kota. Satu hal yang kemudian kusadari, setiap kota yang kusinggahi selalu memiliki pohon besar yang tumbuh menjulang di alun-alunnya. Hal itu mengingatkanku pada cerita nenek tentang pohon kehidupan di alun-alun kotaku. Namun, geliat zaman menyulap cerita itu menjadi cerita picisan yang sulit untuk dipercaya.

Setiap manusia pasti akan pergi ke muasalnya. Tak ada hubungannya dengan pohon dan daun-daun. Tapi entahlah, hati kecilku selalu mengatakan bahwa cerita nenek itu benar adanya. Aku jadi bertanya-tanya, apakah setiap pohon yang ada di alun-alun kota adalah pohon kehidupan yang menyimpan rahasia kehidupan setiap penduduknya? Entahlah, kukira itu juga sebuah rahasia.

\*\*\*

Meski hidup dalam rantauan, aku selalu pulang ke kota ibu, kota lahirku, paling tidak setahun sekali. Setiap lebaran fitri. Dan benar, setiap tahun, alun-alun kotaku selalu mengalami perubahan. Taman, bangku-bangku, air mancur, bahkan kini di sisi-sisi jalan sudah ditanami ruko-ruko berderet. Mulai dari pengamen, pengemis, topeng monyet, penjual tahu petis keliling, bahkan tante-tante menor, semua tumplek blek di alun-alun kota. Satu-satunya hal yang tidak berubah adalah pohon itu. Pohon itu masih tampak kokoh dari waktu ke waktu. Setiap aku melihat pohon itu, rol film dalam kepalaku kembali berputar, menayangkan bocah

kecil dan neneknya yang tengah asyik berbincang tentang kehidupan di bawahnya.

Tahun berlalu-lalang seperti manusia-manusia yang datang dan pergi di alun-alun kota. Kian tahun, pohon itu kian rimbun, penduduk kota kian merebak. Namun entahlah, daun-daun yang bertengger di pohon itu tampak kusam dan menghitam, warna hijau seperti pudar perlahan. Barangkali kian waktu kian banyak serangga dan hama yang hinggap di sana. Membuat sarang, mencari makan, membuang kotoran dan beranak pinak di sana. Aku jadi bertanya-tanya, apakah itu artinya, para manusia yang hidup di kota ini juga terserang hama? Entahlah.

\*\*\*

Aku tak pernah menyalahkan waktu, tapi memang banyak sekali hal berubah oleh waktu. Kudengar dari ibu, kini, kota kelahiranku telah jauh berubah. Kian waktu, pepohonan kian habis. Sawah-sawah mulai ditumbuhi rumah-rumah. Tempat ibadah kian melompong. Muda-mudi lebih suka keluyuran ke mal dan bioskop-bioskop. Gadis-gadis kini tak sungkan lagi mengenakan pakaian setengah jadi. Para bujang pun lebih suka bergerombol di pinggir-pinggir jalan ditemani botol, kartu, dan gitar. Gadis hamil di luar nikah menjadi kabar biasa. Merentet kemudian, banyak ditemukan bayi-bayi dibuang di jalan. Sengketa dan pembunuhan merajalela.

Barangkali orang-orang di kotaku memang sudah terserang hama. Seperti daun-daun di pohon kehidupan yang kian kusam di alun-alun kota. Berkali-kali ibu menggumamkan syukur, aku menjadi seorang perantau yang merekam berbagai pohon kehidupan, tanpa melupakan kenangan.

Di zaman yang sudah berubah ini, ruang tak pernah menjadi penghalang. Meski ruang kami berjauhan, setidaknya, setiap seminggu sekali, aku dan ibu saling bertukar kabar, bersilang doa.

”Kian waktu, dunia kian renta, Nak, seperti juga ibumu. Dari itu, pandai-pandailah engkau menempatkan diri,” begitu nasihat ibu yang terakhir yang sempat kurekam. ”Kian waktu, daun-daun itu pun akan luruh satu per satu dan habis. Suatu saat nanti, akan tiba masanya, pohon itu akan tumbang tercabut dari akarnya. Semua sudah tercatat dan tersimpan rapi dalam perkamen rahasia yang tergulung di atas sana.

”Kita hanya manusia yang naif dan rapuh, yang tak tahu apa-apa. Satu-satunya hal yang bisa kita lakukan adalah berjaga-jaga jika sewaktu-waktu nanti pohon kehidupan melepaskan kita dari tangkainya,” Ibu membisikkan nasihat-nasihat itu dengan suara serak. Tiba-tiba aku teringat kerutan yang berombak di dahinya, juga rambutnya yang mulai pecah memutih.

Terbayang dalam kepalaku bahwa kini, mungkin, daun ibu telah menguning dan siap luruh. Tiba-tiba aku ingin pulang, kembali terlelap dalam

pangkuan ibu yang hangat. Namun, sebelum langkahku sampai di tanah lahir, telah kudengar kabar bahwa bencana besar telah melanda kotaku. Merebahkan seluruh kota setara dengan tanah. Ada yang mengatakan, bencana yang menimpa kota itu adalah sebuah cobaan. Ada pula yang mengartikan bencana itu sebagai peringatan. Namun, juga tidak sedikit yang mengemukakan bahwa bencana itu merupakan azab. Entahlah.

Ketika aku kembali ke kota itu, yang kutemui hanya kota yang mati. Dengan sisa-sisa kenangan, aku merelakan ibu, merelakan kotaku, merelakan tilas masa kecilku. Bersama air mata, semua kularung ke udara.

Aku merangkak mendatangi alun-alun kota yang telah porak poranda. Dari kejauhan, pohon itu masih tampak menjulang meski compang-camping. Di bawah pohon itu, tubuhku gemetar memandangi satu-satunya daun yang masih bertengger di sana.

”Suatu saat nanti akan tiba masanya, pohon itu akan tumbang tercabut dari akarnya. Semua sudah tercatat dan tersimpan rapi dalam perkamen rahasia yang tergulung di atas sana,” kata-kata ibu kembali mengiang di telinga.

*(Sumber: Kumpulan Cerpen Kompas 2012, Hlm. 25-30)*

## Lampiran 16

## SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

## FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843,  
548207 Fax. (0274) 548207 ; <http://www.fbs.uny.ac.id/>

PERMOHONAN IJIN  
SURVEY/OBSERVASI/PENELITIAN

FRM/FBS/31-01  
10 Jan 2011

Kepada Yth. Kajur Dr. Maman Suryaman, MPd  
di FBS UNY

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Kartika Octianasari No. Mhs. : 09201244065  
Jur/Prodi : PBri (PBri)

bermaksud memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memproses  
Surat Ijin Survey/Observasi/Penelitian Tugas Akhir dengan judul :  
Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Cerpen Menggunakan Strategi  
Playing About a Story pada siswa kelas XI bahasa SMA Muhammadiyah  
Lokasi : SMA Muhammadiyah Wonosobo Wonosobo  
Waktu : September - Oktober 2013

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing,

Dr. Anwar Efendi  
NIP 19680715 199403 1002

Yogyakarta, 6 September 2013  
Pemohon,

Kartika Octianasari  
NIM 09201244065



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/33-01  
10 Jan 2011

Nomor : 0843/UN.34.12/DT/IX/2013  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

11 September 2013

Kepada Yth.  
Kepala SMA Muhammadiyah Wonosobo

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:


**UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA CERPEN MENGGUNAKAN STRATEGI PLAYING ABOUT A STORY PADA SISWA KELAS XI BAHASA SMA MUHAMMADIYAH WONOSOBO**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : KARTIKA OCTIANASARI  
NIM : 09201244065  
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Waktu Pelaksanaan : September – Oktober 2013  
Lokasi Penelitian : SMA Muhammadiyah Wonosobo

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Kabag. Tata Usaha FBS,  
  
Drs. Yudi Sutama, M.Pd.  
NIP. 19620610 198601 1 001



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH WONOSOBO  
**SMA MUHAMMADIYAH WONOSOBO**  
**TERAKREDITASI "A"**

Jl. K.H. Ahmad Dahlan No. 10 Telp. /Fax. (0286) 321532 Wonosobo  
Website : [www.smamuhwsb.sch.id](http://www.smamuhwsb.sch.id) E-mail : [smamuhwsb@yahoo.co.id](mailto:smamuhwsb@yahoo.co.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 365/I03.15/SMA.M/TU/X/2013

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. SHODIQ AL FAJAR  
NBM : 801 580  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SMA Muhammadiyah Wonosobo

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama Mahasiswa : KARTIKA OCTIANASARI  
NIM : 09201244065  
Jurusan / Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar- benar telah mengadakan penelitian di SMA Muhammadiyah Wonosobo dilaksanakan tanggal, 18 September 2013 s.d. 2 Oktober 2013 untuk persiapan penyusunan skripsi dengan judul :

**" UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA CERPEN MENGGUNAKAN STRATEGI  
PLAYING ABOUT STORY PADA SISWA KELAS XI BAHASA SMA MUHAMMADIYAH  
WONOSOBO "**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar- benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Wonosobo, 2 Oktober 2013  
Kepala Sekolah

**Drs. SHODIQ AL FAJAR**  
NBM. 801 580